•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Más de 15 nuevas Previews: Prince of Persia 3D, Flight Simulator 2000, Sega Rally, Gabriel Knight III...

COMPUTER GAMING WORLD

Nº47 • Octubre • 1999
650 ptas. / 3,91 euros

Reviews

- NBA Inside Drive 2000
- Command & Conquer: Tiberian Sun
- Darkstone
- Drakan
- Driver

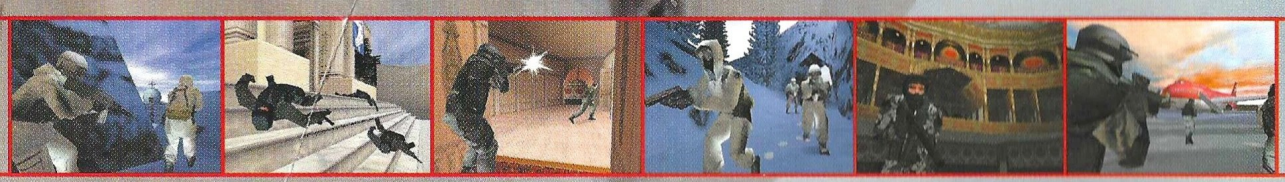
GP500

¡A por el Mundial!

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 676 ptas. / 4,06 euros

TAN REAL COMO PARECE.

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR™



PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Red Storm ENTERTAINMENT
www.redstorm.com

PC CD

TAKE 2 INTERACTIVE
www.take2games.com

© 1999 Red Storm Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Red Storm Entertainment es una marca de Jack Ryan Enterprises, Ltd. y Larry Bond. Rogue Spear es una marca de Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six es una marca de Rubicon, Inc. El resto de las marcas y logos pertenecen a sus respectivos propietarios. Distribuido por Take 2 Interactive Software Europe Ltd.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Coordinador: José Manuel Hernández
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92
Jefe Publicidad Barcelona: Vicky Álvarez
Teléfono: 93 217 79 17 Fax: 93 218 86 12

Edita
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Se cumplió el maleficio

Si yo fuera Guardiola, iría poniendo –como en el refrán– las barbas a remojar. Lo digo porque una vez más, y como ya comentaba desde estas mismas líneas en el número 29 de CGW, la esponsorización de un juego por parte de un personaje famoso sigue acarreando funestas consecuencias.

La más reciente víctima de este maleficio ha sido Alex Crivillé, que después de una temporada prácticamente sin mácula dio con sus huesos en el suelo en el circuito de Cheste... justo la misma semana que se anunciaba oficialmente que su nombre iba a figurar como estandarte del juego GP500. Afortunadamente el piloto español sigue siendo el candidato principal para adjudicarse el título del mundo, y espero que Alex –que en cualquier caso nos hizo vibrar a todos los que asistimos al circuito valenciano por su valentía y por su decisión de intentar subir al podium, cuando la climatología aconsejaba la prudencia y sumar puntos aunque fuese quedando en cuarto o quinto lugar–, mande al traste esta teoría del "maleficio de los juegos" convirtiéndose en el primer piloto español que consigue el título mundial de la categoría reina del motociclismo.

Aun así, y por si acaso, tal y como decíamos al principio, le recomendamos al bueno de Guardiola que se cuide al máximo durante las próximas semanas, porque su fichaje para servir de estandarte al Fifa 2000 de EA Sports, no hace presagiar nada bueno al medio-centro del Barcelona y de la selección española.

Bromas aparte, el maleficio que no se cumplió fue el de la presente edición del ECTS, la feria inglesa del videojuego que sigue tratando de plantarle cara a ese gigante llamado E3. Aunque la ausencia de algunos de los gigantes del sector, como Electronic Arts, Microsoft o LucasArts hacia presagiar que la feria resultase un tanto descafeinada, lo cierto es que estas notorias ausencias quedaron pronto olvidadas ante la avalancha de juegos que allí se presentaron, muy especialmente si tenemos en cuenta que entre ellos se encontraban nombres tan paradigmáticos como Warcraft III, Command & Conquer: Renegade o Grand Prix III.

Quedó también claro que frente a la apocalíptica batalla que en el mundo de las consolas está a punto de librarse (siendo los contendientes la Playstation 2 de Sony, la Dolphin de Nintendo y la Dreamcast de Sega), el horizonte del PC se presenta bastante despejado, sin que de momento se nos avecine más contienda que la que van a mantener la pléyade de juegos que nos esperan de aquí a final de año por auparse a lo más alto de las listas de ventas.

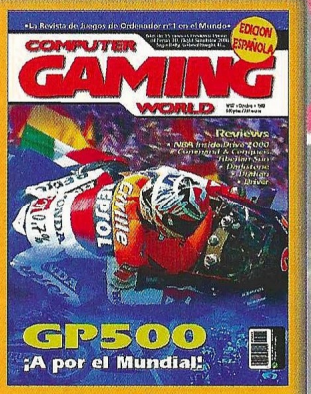
¿Algunos de los candidatos más cualificados? Pues yo apostaría por Diablo II, Tomb Raider IV, Homeworld, Rayman 2, Messiah, Flight Simulator 2000, Quake III Arena, Atlantis II, Age of Empires II... en fin, la lista es tan larga como sugerente, y los próximos meses podremos analizarlos con detalle.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 47 • OCTUBRE • 1999

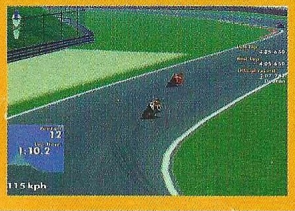


En portada:

Pocos paises pueden presumir de tener un historial deportivo en una determinada disciplina, como es el caso de España en el motociclismo. Nombres como Angel Nieto, Jorge Martínez Aspar o Sito Pons han quedado escritos con letras de oro en los anales de este deporte, pero aun queda una categoría que nunca ha tenido un campeón español: la de 500 c.c. Con este juego, respaldado por Alex Crivillé, podemos intentar ser los primeros en conseguirlo.

Darkstone

Drakan: Order of the Flame



GP500

REPORTAJES

ECTS 99 32

Vivo y coleando. Como cada año por estas fechas, se celebró en Londres una de las ferias más importantes del videojuego, el ECTS, que ofreció las últimas novedades del mercado del videojuego. Se echó en falta a compañías importantes como Activision y Electronic Arts, cosa que levantó incluso rumores sobre la desaparición de este evento. Pero al final todo quedó en nada y las novedades presentadas por otras empresas como Blizzard, con sus Warcraft III y Diablo II, hicieron olvidar los malos augurios que parecían cernirse sobre esta prestigiosa feria, en la que estuvo Computer Gaming World para contaros todos los detalles

Una inmersión en barrena hacia Internet. 50

Internet y los juegos en la red (II). Continuamos con este apasionante viaje por la Red de redes, que ofrece un sinfín de posibilidades para aquellos que quieren disfrutar aún más de los juegos y sus extensiones cibernéticas. Cómo llegar a estas zonas de diversión, qué significa cada una de las miles de combinaciones similares de letras, símbolos y puntos de las direcciones que nos permiten llegar a ellas. Todo esto y mucho más en la segunda entrega de esta serie de reportajes sobre juegos en Internet.

AVENTURA/ROL

Darkstone 62

Del diablo al Dragón. Pese a estar fuertemente influenciado por Diablo, el clásico de Blizzard, la verdad es que Darkstone tiene personalidad propia, dada por la posibilidad de controlar dos personajes simultáneamente y su motor gráfico 3D. Esto y más convierten a este juego en una buena opción para aquellos que quieran conocer nuevos y fantásticos mundos.

ESTRATEGIA

Command & Conquer: Tiberian Sun 64

¿Único o uno más?. Si Westwood hubiera empleado mejor el mucho tiempo que se ha tomado para sacar al mercado esta nueva entrega del clásico de la estrategia, no estaríamos hablando de una mera repetición (y van ya unas pocas) de la misma fórmula de siempre. Muy flojo para una compañía a la que se supone algo más, y no tan sólo un juego con pequeñas diferencias con respecto a Red Alert, que hace sospechar si no se trata ya de hacer juegos como coches del mismo modelo, todos iguales.

Fighting Steel 68

Sangre y acero. Toda la crudeza de las batallas navales de la Segunda Guerra Mundial, con escenarios reales que fueron testigos de heroicidades y masacres. Todo eso y mucho más en un juego de donde la estrategia manda y en el cual deberemos tomar decisiones que pueden cambiar la historia, virtual, del mundo en algunos de los hitos bélicos que más han marcado la Historia Moderna.

ACCION

Drakan: Order of the Flame 70

La furia del dragón. Lejos de decepcionar, este juego de Psygnosis cumple con todas las expectativas y ofrece altas dosis de aventura, convirtiéndose en uno de los pesos pesados de este año en la "arena" de la acción. La búsqueda de un ser querido y la alianza con un dragón, magia y un derroche de fantasía y aventura jalonan este juego, que se ha ganado un puesto entre los mejores del genero por méritos propios.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Driver 76

Pisa el acelerador. Por fin llega a nuestras manos uno de los juegos más esperados del año, y a bien seguro que no dejará impávidos a todos aquellos a los que disfrutan de esas películas hollywoodienses que mezclan conducción, tiros, persecuciones y choques a mansalva. Los coches se convierten en chatarra con ruedas tras golpearse una y otra vez, y a base de pisar el acelerador, dar esquinazo a la policía, y realizar los trabajos que se encomiendan a nuestro conductor, este juego se convierte en tremendamente adictivo.

Heavy Gear II 80

Unidad de infiltración. La secuela de programa de Activision nos devuelve al duro mundo de las tropas que más bajas sufren en una batalla, las primeras que llegan a los lugares conflictivos y tratan de abrir brecha en las líneas enemigas: las fuerza de choque. Estrategia y acción a partes iguales se mezclan en Heavy Gear II.

DEPORTES

NBA Inside Drive 2000 82

Baloncesto en estado puro. Microsoft quiere pisar fuerte en el mercado deportivo, y si en el pasado número anunciábamos la llegada de su simulador de fútbol, ahora nos presentan un notable programa de baloncesto, que seguro dará muchas horas de diversión a todos los aficionados al mejor deporte en ordenador.

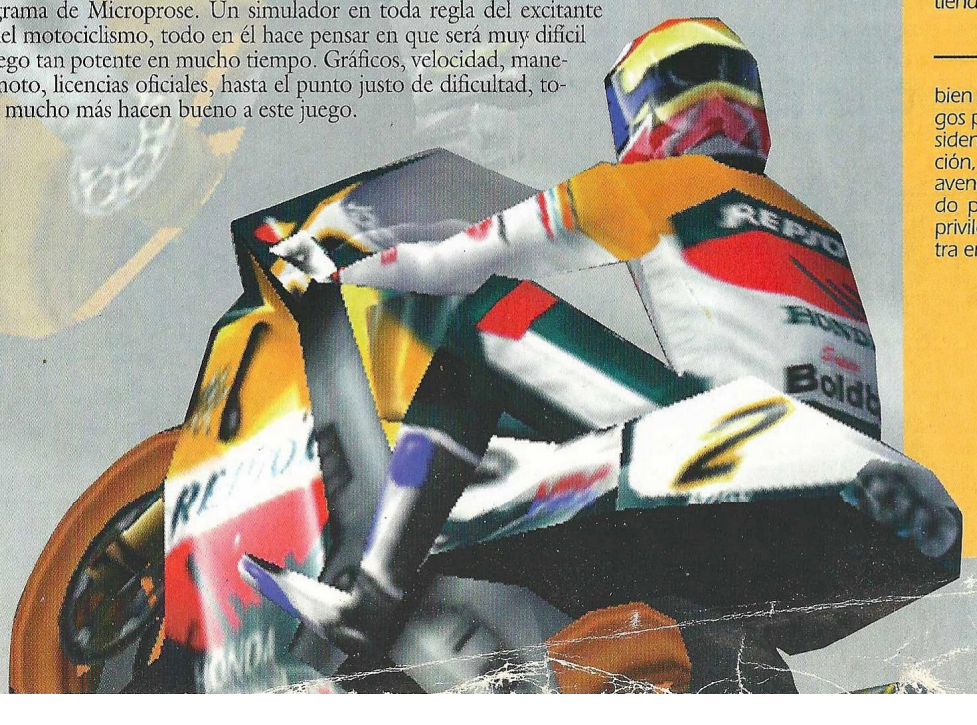
America´s Toughest 18 84

Golf asequible. Un excelente precio, un entorno gráfico muy digno, y una alta jugabilidad, hacen de este juego una buena oportunidad para coger los palos, calzarse las botas con clavos y saltar al césped de los mejores campos

SIMULACION

GP 500 86

La máquina de tus sueños. Asombroso es la palabra que mejor puede definir a este programa de Microprose. Un simulador en toda regla del excitante mundo del motociclismo, todo en él hace pensar en que será muy difícil ver un juego tan potente en mucho tiempo. Gráficos, velocidad, manejo de la moto, licencias oficiales, hasta el punto justo de dificultad, todo esto y mucho más hacen bueno a este juego.



secciones

6 Léeme.bat

Las Navidades se avecinan, y como todos sabéis, esta época del año depara muchas y variadas noticias. Lo que en esta sección podéis encontrar son las últimas, incluso rumores, que han llegado a nuestra redacción, y seguro que el panorama se irá animando, y mucho, según vayan pasando los meses y Papá Noel esté cerca.

8 Interfaz

Vuestras preguntas, dudas, etc. Todo aquellos que os tenga en vilo sobre juegos o informática, lo podéis preguntar aquí, y siempre intentaremos daros las soluciones o sugerencias para que jugar no se convierta en un rompecabezas.

10 Hardware

Un Control Pad de Microsoft, el Sidewinder Dual Strike, que hace además las funciones de un ratón, y un set compuesto por ratón y un lápiz gráfico son los dos elementos que analizamos en la sección de este mes.

13 Zona Alfa

Lo que se cuece en cuanto a juegos se refiere, aquellos bombazos que preparan las casas para los meses venideros, todo en la sección de novedades secretos bien guardados por las compañías pero que Computer Gaming World os desvela en parte para que sepáis que podéis esperaros en un futuro próximo. Para abrir boca, Mission Impossible, un juego de acción para los más atrevidos.

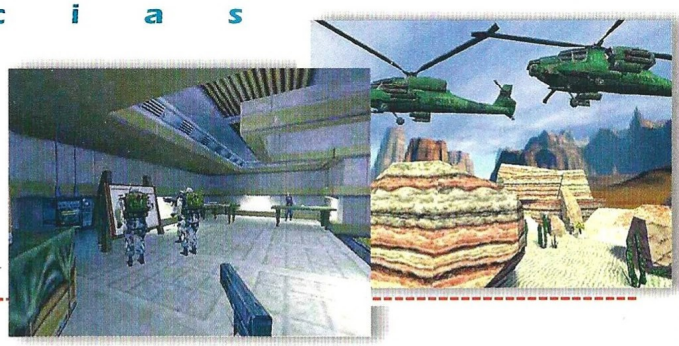
Zona Beta

Lo que está a punto de llegar a la venta, pero que aún está recibiendo los últimos retoques. Un buen puñado de juegos para todos los gustos, desde programas deportivos a los mejores simuladores de conducción, pasando por acción en tercera persona o satíricas historias del espacio. Muy pronto en tu tienda de videojuegos más cercana.

Top CGW

Vuestras votaciones son siempre bien escuchadas, y este mes, la lista de los juegos preferidos presenta pocas novedades. Resident Evil 2 sigue firme en la primera posición, mientras que la última entrega de las aventuras de Lara Croft se hace con el segundo puesto, arrebatando esa posición de privilegio a Commandos. Silver entra en los diez más punteros.

3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT es el juego que os ofrecemos este mes. Un juego de pinball de salas recreativas pero llevado hasta sus últimas consecuencias, con excelentes y llamativos gráficos en tres dimensiones. En la página 96 puedes encontrar las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los top secret interactivos.



Logitech vuelve a la carga

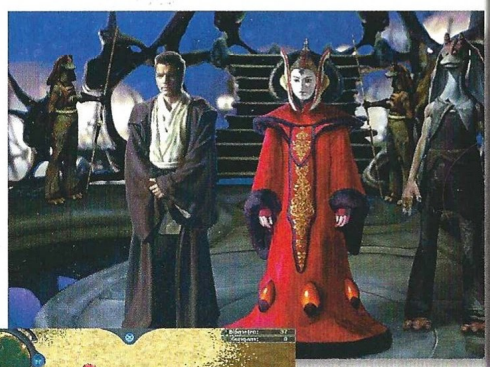
En Logitech parecen no parar. A medida que los meses transcurren, más periféricos presentan a los medios. En esta ocasión, además de algunos que ya os hemos mostrado con anterioridad, nos presenta en su gam –sin cable– el Cordless MouseMan Wheel, producto que adopta el diseño del MouseMan Wheel, el producto que más premios ha ganado en la historia de Logitech, el cual cuenta con unas formas esculturales y un color metalizado. También incorpora una rueda central para hacer más sencilla la navegación por Internet. Dentro de la gama Cordless también podemos encontrar el Cordless WheelMouse, que aparte de incorporar una rueda central, incluye sin coste adicional cuatro carcasas de distintos colores para intercambiar: una azul, otra gris, una amarilla y por último una roja. Un teclado sin cable forma también parte de esta próspera serie de periféricos: su nombre, Cordless Desktop Pro, basados en la tecnología iTouch. Pero aquí no acaba todo, un ratón más se une a la larga lista de Logitech: con el sugerente nombre de WingMan Force Feedback Mouse, este curioso ratón diseñado para jugar, entre otras cosas, cuenta con la tecnología Force Feedback como su propio nombre indica, la que como ya sabéis transmitirá lo que veamos en la pantalla a nuestras manos en forma de vibración. Para finalizar, el nuevo joystick WingMan Extreme Digital 3D, hará las delicias de los jugadores más aventajados, pues ha sido creado específicamente para juegos avanzados.

Milenio Digital desembarca en España

La distribuidora Milenio Digital acaba de anunciar que a partir de ahora comenzará a distribuir en nuestro país productos de importantes firmas a nivel mundial, algunas de ellas desconocidas aquí, pero no por ello con menos calidad. En concreto, ésta distribuidora representará por ejemplo a USA GAMES, un desarrollador de juegos para PC y consola que pretende competir directamente con las que ya están afincados. El catálogo que pretenden traer parece ser inmenso, siendo esto algo beneficioso para los usuarios en general. Milenio Digital también distribuirá los productos de POWER PLAY, una empresa que se dedica a la fabricación de periféricos para PC y consola, la cual lleva ya más de 15 años establecida en el mercado.

Half Life: Juego del Año

Havas Interactive va a empezar a distribuir nuevamente el fantástico Half Life en una edición especial para coleccionistas, y como no, para aquellos que no pudiesen adquirirlo en su momento. Esta nueva edición, aparte de incluir el juego totalmente en castellano y nuevos niveles inéditos, incluye nuevos personajes y mapas en la opción multijugador. Aunque lo más llamativo quizá sea el hecho de que incluya Team Fortress Classic y una camiseta de regalo. Pero, a pesar de incluir tantas novedades con respecto al original, no se ha descuidado ni lo más mínimo uno de los aspectos más importantes de cara al usuario, el precio con el que saldrá a la venta, 6.995 pesetas I.V.A. incluido.

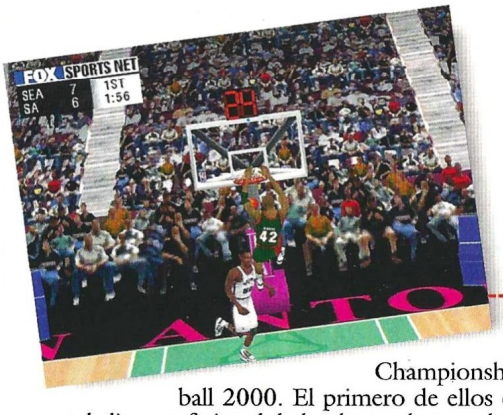


Regreso al Episodio I

Un nuevo título de Lucas Learning será distribuido por Ubi Soft en breve. Star Wars: Gungan, un nuevo mundo, es un juego que sale le la mecánica habitual de los juegos basados en la saga de George Lucas. Aquí tendremos un juego de estrategia para los más pequeños de la casa en el que los protagonistas indiscutibles serán los Gungan, una de las razas que hace aparición en el Episodio I de Star Wars, estrenado recientemente. Los fanáticos de la saga y amantes de la estrategia verán colmadas sus expectativas.

Nuevos juegos de Fox Sports

Fox Sports, compañía famosa por la cantidad de títulos deportivos que lanza sobre todo en los Estados Unidos, va a lanzar al



mercado dos nuevos juegos: se trata de NHL Championship 2000 y NBA Basketball 2000. El primero de ellos está basado íntegramente en la liga profesional de hockey y el segundo, en la más famosa liga de baloncesto de todos los tiempos. Ambos juegos prometen calidad a raudales y ser una dura competencia para los que ya hay en el mercado. Proein se encargará de su distribución en España.

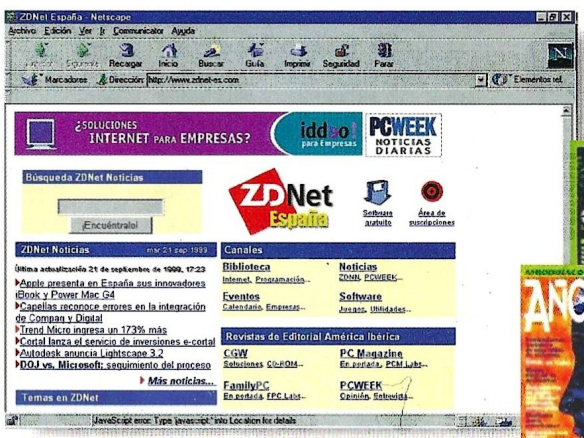
Más juegos al mejor precio

Ubi Soft ha anunciado que desde el 15 de septiembre está disponible su Colección Clásica a un precio absolutamente increíble: 2.995 pesetas. Los primeros juegos que saldrán para esta interesante colección serán Rayman Gold, El Quinto Elemento, Pod Gold, Racing Simulation 1, Speed Busters y Redline Racer. Como podéis ver, los títulos que nos ofrecen son de lo más variado y ofreciendo una relación calidad-precio muy buena. Si en su momento no pudiste adquirir alguno de ellos ya lo sabes, desde el 15 de septiembre.

Convención del grupo América Ibérica

Durante el primer fin de semana del mes de Septiembre el grupo Editorial América Ibérica celebró su convención anual, en el transcurso de la cual se hizo balance del actual estado de la empresa además de presentar lo que será el futuro a corto y largo plazo de la editorial, cuya meta primera es asentar a América Ibérica como la primera editorial de revistas especializadas del país.

En el momento presente la editorial cuenta con 19 cabeceras que, además de la informática en sus diveroso campos –abordada por Pc Magazine, PC Week, Family PC y CGW– abarcan campos de muy diferente índole como el esoterismo y la astrología –Año Cero, Enigmas y Tu Suerte-, la naturaleza –Quercus, Biológica, Trofeo, Turismo Rural y Trofeo Pesca–, la arquitectura y el arte –Pasajes, Restauración y Rehabilitación y Patrimonio de la Humanidad– y otros temas –OeNeGé, Vestidal–.



En cuanto a las nuevas tecnologías, la Editorial América Ibérica cuenta actualmente en Internet con la publicación electrónica ZDNet, que se ha convertido ya en referencia obligada para quienes quieran estar al día en el ámbito de la informática, pero es precisamente en este campo donde se centran buena parte de los planes de futuro de la editorial, que tendrá en Internet y en el sector audiovisual sus próximos objetivos.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Rally Masters Digital Illusions	02/00
Batman Warner Bros	03/00
Duelo de Hechiceros 2 Charybdis Ltd	10/00
Icewind Dale Bioware	06/00
Army Men: Toys in Space 3DO	12/99
Devil Inside Cryo	11/99
Starlancer Microsoft	12/99
USAF Jane's	11/99
Comanche 4 Novalogic	01/00
Sim Mars Maxis	10/00

Teletipo

El próximo juego de la serie FIFA de Electronic Arts también llevará en su portada la imagen de un jugador español. En esta ocasión le ha tocado el turno a Pep Guardiola, el medio-centro del F.C. Barcelona.

Sierra acaba de anunciar que los juegos Orcs, Babylon 5 y Desert Fighters no verán la luz. En contra de lo que se pensaba hace unos meses, estos proyectos han sido cancelados.

La próxima edición del SIMO TCI –que se celebrará entre los días 2 y 7 de noviembre– tendrá un espacio de exposición superior en un 5,5% al de la pasada edición.

Bullfrog ha anunciado que tras el éxito cosechado por Dungeon Keeper 2, ya se ha puesto ha trabajar en lo que será la tercera parte de esta popular saga.

Interfaz correo

Estimados amigos de CGW: Estoy atrapada en la sexta parte de The Curse of Monkey Island. Me encuentro en la montaña rusa y no consigo derrotar a Lechuck. Ya he preparado el barril de ron y la cuerda empapada en aceite en el brazo del mono. Nada. ¿Qué puedo hacer?

***Beatriz Romá.** Correo Electrónico*

Como sabes, Guybrush sale del vagón en la primera escena, recoge la cuerda suelta y coge el próximo vagón. En la siguiente escena desciende y recoge del farol la linterna de aceite: abres el farol y soplas. Tras esto, sube a otro vagón. Luego desciende, recoge el barril de grog y coge otro vagón.

Al llegar a la escena congelada, Guybrush desciende. Buen momento para usar la linterna de aceite sobre la cuerda para crear una mecha, añadirla al tonel, subir arriba, colocar el tonel bajo la axila del Yeti, y esperar que aparezca el pirata zombie más famoso de todos los videojuegos... y cuando lo haga, un poco de pimienta usada sobre él terminará con su cadavérica amenaza...

Tengo una duda acerca de unas modificaciones que quiero llevar a cabo en mi ordenador. No sé si hacerlas o no. Tengo un Pentium 133 MHz, 48 Mb de RAM (EDO), 5 Gb de disco duro, CD 36x, Tarjeta gráfica S3 virge de 4 Mb, tarjeta Miro VIDEO DC10, SoundBlaster 16, Joystick, y algunas cosillas más. Me interesaría una Voodoo 3 2000 PCI (porque no tengo bus AGP) para aumentar un poco el rendimiento de mis juegos y programas de diseño 3D, pero es que no sé si me va a aumentar el rendimiento dado que el procesador que tengo es un poco lento. ¿Qué sugerencias podríais darme?

***Javier Armijo.** Correo Electrónico*

Tienes toda la razón: el rendimiento gráfico (cálculo puro) aumentará en su velocidad, pero dado que la mayor parte de la información procede de tu disco duro o del CD-ROM, (modelados, texturas, etc), el aumento del rendimiento sólo se notará cuando los datos que tenga que manejar la aplicación, estén en la memoria de la Voodoo. Te recomendamos que cambies el microprocesador que tienes en la actualidad por uno más potente, para aprovechar las posibilidades de la Voodoo. Teniendo en cuenta que tu placa base no tiene bus AGP, sería más oportuno, a la hora de sacar el máximo partido a una tarjeta de nueva generación, cambiar de ordenador.

Estimados señores. Me llamo Miguel Ángel y tengo una duda en Little Big Adventure. He colocado la llave de Dark Mon en el templo del islote de la Celebración y ha aparecido una estatua. Entré, rescaté a los magos, subí por el ascensor, y Frun Frock que se hacía pasar por el dios, activó una palanca. La jaula de los niños está a punto de caer al fuego. Luego todos caen al fuego, pero por más que doy vueltas en la sala no consigo salir de ella. ¿Podéis ayudarme?

Miguel Ángel Valentín
Fuenlabrada (Madrid)

Twinsen tendrá que dejarse caer por un agujero que había enfrente, detrás de un elefante gris haciendo uso del hechizo de protección, ya que los enemigos se multiplicarán. A un lado hay una reja cerrada con llave, por el otro, una escalera, hasta quedar frente a un elefante lanza-misiles, del que obtendrá una llave. Vuelve a la reja, ábrela y tras matar dos elefantes más se abrirá un agujero en el suelo. Llegarás junto a otra reja cerrada, la llave está en posesión de otro elefante lanza-misiles. Cruza la reja y baja unas escaleras, mata un enemigo que soltará tres tréboles, después a dos conejos y observa horrorizado como FunFrock deja caer a los niños a la lava. Mátalo y también a algún otro FunFrock falso que llegará después. Acércate al abismo.

Me gustaría tener alguna noticia del juego Starship Troopers y sobre la película de Resident Evil. Acabo de comprar la tarjeta Voodoo3 2000 PCI y me pregunto si irá bien con juegos que tiene algún tiempo, ya que soportan chips Voodoo, Voodoo2, Voodoo Banshee, etc. pero no el mío. ¿Soportan también los demás? ¿Puedo poner otra tarjeta más rápida y que funcionen las dos al mismo tiempo? Por último, ¿por qué la mayoría de las tarjetas nuevas son AGP y no de las dos maneras, AGP y PCI?

***Joan Fernández.** Alicante*

La compatibilidad de los microprocesadores con los juegos no suele ser directa. Con ello queremos decir que un juego no puede ponerse a correr en ningún ordenador en cuanto acaban de programarlo, sino que necesita un "filtro" como Direct X, Open GL o Glide para funcionar correctamente en un ordenador. La librería Glide se desarrolló para los chips Voodoo. Así, todo juego desarrollado sobre este estándar, debería funcionar en futuras versiones de este chip. En lo que se refiere a bus AGP, en la actualidad no vas encontrar una placa base que soporte más de un bus AGP.

La mayor parte de los fabricantes sacan las tarjetas en bus AGP porque es la más rápida del mercado (Acelerated Graphics Port) y la que fue diseñada específicamente para tareas gráficas. En cuanto a si puedes poner dos juntas, todo depende de cuáles sean. De todo ello resulta que podrás instalar en tu ordenador una o varias PCI, o bien una o varias PCI con una AGP, o una AGP sola. Si lo que buscas es tener mayor capacidad de monitores, puedes mirar la G 400 de Matrox que te permite salida a dos monitores, y la G 200 que tiene salida al menos a cuatro.

Starship Troopers sigue en proceso de desarrollo, y de la película de Resident Evil sólo sabemos que George A. Romero se ha apeado del proyecto.

Estimados amigos de CGW. Necesito ayuda en el juego Myst para encontrar la "hoja" que Atrus me pide al final del juego en el libro de la chimenea. ¿Qué debo hacer para encontrarla?

***Pedro Díaz.** Salamanca*

Con el libro se llega al último de los lugares, donde nos encontraremos en persona con Atrus que nos pedirá una hoja blanca. Para resolver este misterio hay que conectar todos los interruptores de señal en la isla, en posición baja, para luego ir al muelle y conectar el de allí (puede que sea al revés) donde se abre una trampilla en el interruptor y cogemos la hoja blanca. Se la damos a Atrus, nos cuenta otra historia y al volver a MYST con el libro que el tiene, nos quedamos con las ganas de continuar.

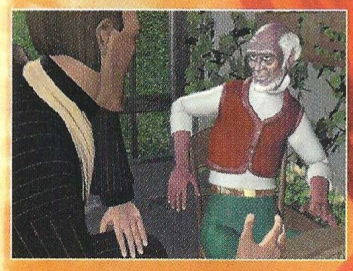
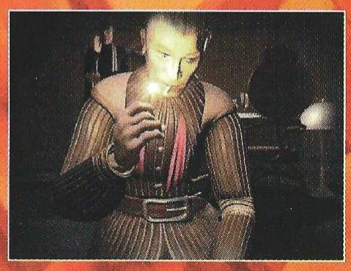
Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

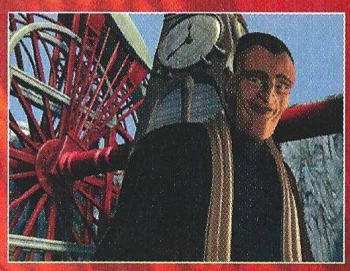
Computer Gaming World
Interfaz
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26
28037 Madrid
E-mail: cgw@zdnet-es.com

DE LOS AUTORES
DE RING: EL ANILLO
DE LOS NIBELUNGOS

FAUSTO

LOS SIETE MISTERIOS DEL ALMA



Mefistófeles es un experto manipulador y un supremo tentador. Es el Demonio, y ahora vas a conocerle. Cruza la frontera del tiempo para investigar los extraños sucesos de un parque de atracciones en un juego de investigación y aventura 3D con unos gráficos que te dejarán sin habla.

INTEGRAMENTE EN CASTELLANO

Banda sonora original de Marvin Gaye, John Lee Hooker y Stan Getz editada por Universal™

UNIVERSAL

Distribuye:

Friendware

www.friendware-europe.com

arxel tribe

A multimédia

cryo INTERACTIVE

Distribuye: Friendware • C/ Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Arxel Tribe • Anne Carriere Multimedia • Todos los derechos reservados.

Graphire

Ratones, ratones y más ratones. Cada vez se incluyen más cosas en este útil periférico. Aquellos a los que atraiga el arte pueden sentirse atraídos por el nuevo ratón de Wacom.

Calificación

Graphire

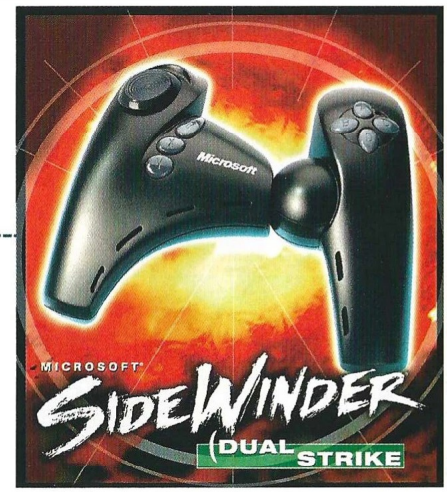
Precio: 16.990
Fabricante: Wacom
Pros: El lápiz que se incluye es fácil de manejar y, gracias a los tres programas con los que se vende el pack completo, se pueden hacer bastantes cosas.
Contras: Aquellas personas que no hagan nada especial con un ratón pueden ver excesivo el precio si los otros periféricos que acompañan a este dispositivo no le resultan de interés.

Una nueva forma de jugar

El ratón. Ese componente tan importante para las personas que utilizan el ordenador a diario como para aquellas que lo usan en sus ratos de ocio. Con el paso de los años, las empresas punteras en la comercialización de hardware han tratado de hacer la vida de los usuarios algo más fácil. Algunas veces lo han conseguido sobradamente, otras en cambio se han quedado por el camino, ya sea como simples proyectos o por que no han cumplido con las exigencias de las masas –algo que hoy por hoy es muy difícil–.

Intentando dar otro paso más, la multinacional Wacom nos ofrece otra alternativa. Se trata de un pack compuesto por un ratón, una tablilla que hace las veces de alfombrilla y un lápiz. Dependiendo para que lo queramos nos puede ser más o menos útil, si bien han tratado de respetar todos los aspectos, ya sea para trabajar o para jugar. Tanto el ratón como el lápiz funcionan sin la ayuda de cable ni pilas, el ratón además no emplea bola inferior. La tablilla que acompaña a los dos periféricos está provista de una plantilla transparente con el fin de colocar bajo ella fotografías para calcar los modelos a la pantalla de un modo sencillo y rápido. El ratón es ergonómico tanto para diestros como para zurdos, y los botones son totalmente programables, siendo uno de ellos una pequeña rueda para hacer la navegación por Internet más sencilla. El lápiz, además de poder dibujar mediante tres programas que se regalan, puede hacer las veces de ratón, y la punta con la que cuenta es sensible a la presión para facilitar el trabajo. En su parte trasera cuenta con un borrador para que todo sea más sencillo. En principio una herramienta útil para algunas personas y extraña para otras, y su uso para juegos resulta un tanto incómodo.

Sidewinder Dual Strike



Microsoft sigue con su afán por superarse a sí misma. Mientras más extraños sean los periféricos mejor, ¿o quizá no?

Calificación

Sidewinder Dual Strike

Precio: 9.990
Fabricante: Microsoft
Pros: Cuenta con un gran número de pulsadores y puede servir como ratón. Los juegos en primera persona se controlan bastante bien.
Contras: En ocasiones tanto movimiento terminará con nuestra paciencia, ya que es imposible mantener la parte derecha en una posición fija.

Un pad poco común

En el mercado hay un amplio catálogo de joysticks, volantes, pads de control y un largo etcétera de periféricos para nuestros ordenadores. Algunos son muy simples, sólo se limitan a cumplir con su objetivo, que no es otro que sacar el máximo partido al juego con el que lo probemos. Otros son prácticamente inservibles y otros, como el que nos ocupa, son la cosa más extraña que se puede ver en mucho tiempo. El Dual Strike de Microsoft llama la atención en un principio por su vasta forma, muy grande y lleno de pulsadores. Cuando se coge para probarlo nos damos cuenta que es mucho más distinto de lo que pensábamos inicialmente. Además de contar con 8 pulsadores, tiene otro pulsador más que es capaz de duplicar las funciones de todos los demás, de este modo pocos juegos se nos resistirán. Aunque todo hay que decirlo, la principal novedad con la que Dual Strike cuenta, reside en su maneta derecha. Mientras la izquierda permanece fija –como la de cualquier control pad– la derecha es completamente móvil, algo que es útil para los juegos en primera persona, pero de dudosa utilidad para el resto. Aunque pretendamos dejarla en una posición fija, se moverá hacia todos los lados, lo cuál llegará a ser frustrante. Este pad también puede hacer las veces de ratón, por lo que si una persona no posee este periférico tan común en PC –algo sumamente extraño– podrá tener los dos elementos por el precio de uno.

Mayoristas autorizados: Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, UMD.
Para recibir más información rellena y envía este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 160 - 08850 Gavà**

Nombre..... Apellidos.....
Dirección.....
Código Postal ..... Población.....
E-mail

COGAWDJ1024

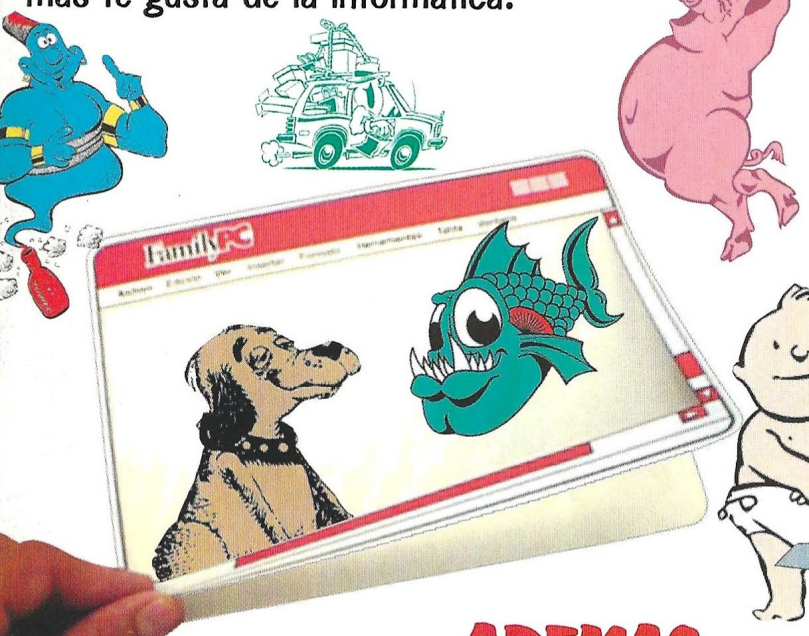
CREATIVE
www.creative.com

© Creative Technology Ltd. Todas las marcas y nombres de producto son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

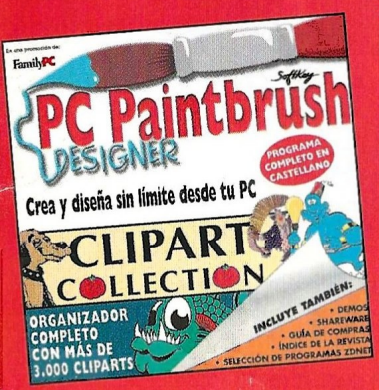
TU PONES EL DISEÑO
NOSOTROS LA ALFOMBRILLA

Este mes en la revista FamilyPC,
te hacemos un regalo exclusivo nunca visto,
UNA ALFOMBRILLA PERSONALIZABLE,
que te permitirá cambiar su diseño
cuantas veces quieras, con dibujos, fotos...
Y como cada mes te descubrimos las
últimas novedades y todo aquello que a ti
más te gusta de la informática.

YA A LA VENTA POR SOLO **495 PTS.**



ADEMAS GRATIS Y MAS REGALOS



ESTE CD ROM

• DOS PROGRAMAS COMPLETOS: PC PAINTBRUSH DESIGNER, PARA CREAR Y DISEÑAR SIN LIMITE DESDE TU PC Y CLIPART COLLECTION, ORGANIZADOR CON MAS DE 3.000 CLIPARTS • SELECCION DE PROGRAMAS ZDNET • GUIA DE COMPRAS • DEMOS

REGALOS

HAZ UN DISEÑO PARA TU ALFOMBRILLA CON LOS PROGRAMAS QUE TE REGALAMOS, SOLO POR ENVIARNOSLO, RECIBIRAS GRATIS OTRO CD-ROM Y PODRAS GANAR UN PREMIO EN METALICO Y MUCHOS OTROS REGALOS

FamilyPC

LA INFORMATICA PARA TODOS

Visita Nuestra Web: www.[illegible].com

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Mission: Impossible

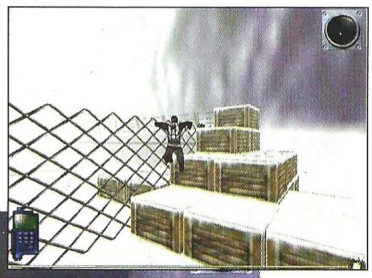
Tururuuú, tururuuú...

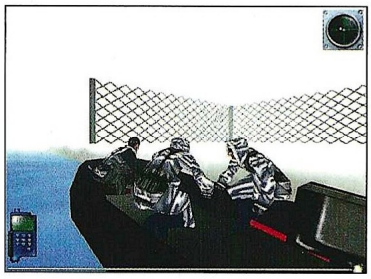
Es difícil de decir. La versión de Misión: Imposible que apareció para Nintendo 64 hace un par de años levantó muchas expectativas que no acabaron de materializarse. Sin embargo, esta serie prepara ahora su desembarco en otras tres plataformas: GameBoy Color, Playstation y PC.

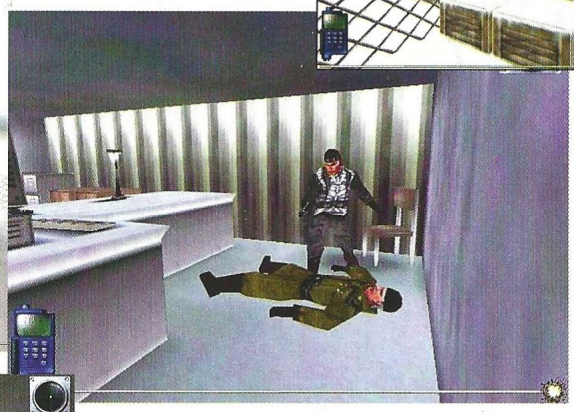
Aunque, tradicionalmente, la conversión de un juego pensado para consola a PC no da muy buenos resultados, lo cierto es que Infogrames se está tomando su tiempo para hacer las cosas. Misión: Imposible se presenta como un cóctel de acción y aventura. Ethan Hun es un agente especial que debe abortar la operación emprendida por Basil Prokosh, un contrabandista de armas que tiene planeado vender 12 mísiles de medio alcance a un país enemigo. El juego arranca con Ethan en un submarino abandonado, en la base de Lundkwist... A partir de este momento, Ethan deberá llevar a cabo cinco misiones a lo largo de 20 niveles, para lo que contará con un impresionante arsenal de armas y gadgets.

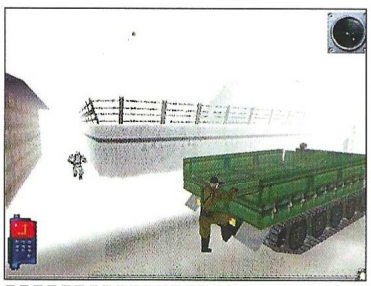
El que la nueva plataforma sea un PC ya supone, de por sí, una serie de mejoras. Habrá texturas de alta calidad así como nuevos efectos especiales. Los diálogos de los personajes podrán ser escuchados, y la música será de mayor calidad. El jugador contará con un nuevo interfaz y, si tiene el controlador adecuado, podrá disfrutar del Force Feedback. El argumento, aunque mantiene algunas situaciones y personajes de la película –como la inclusión de un topo o la pelea en lo alto del tren–, contará otra historia. Infogrames también pretende que el juego sea escalable, es decir, que sea susceptible de adaptarse a una amplía gama de equipos, con el objetivo de que la experiencia Misión: Imposible llegue al mayor número de gente posible.

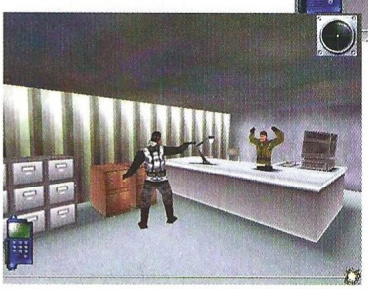
Tom Cruise nunca ha logrado el mismo éxito en la pantalla del PC que en la cinematográfica. ¿Será ésta la buena?











Mission: Impossible

Editor: Infogrames.
Fecha prevista de lanzamiento: Otoño '99

Soldier of Fortune

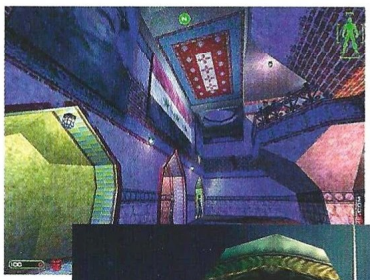
Activision está dispuesta a poner toda la carne en el asador de los shooters con un juego que puede marcar un antes y un después en el sector.

La voz de su amo

Ofrecer tus servicios por una enorme cantidad de dinero para hacer los "trabajos" sucios que nadie se atreve a hacer bajo una bandera y el nombre de un país. Limpieza, y sobre todo, nunca revelar quien te manda ni cuales son tus planes. Ese es el trabajo de un soldado de fortuna, de un mercenario que vende su vida al mejor postor, y que se entrega a la guerra sucia contra todos aquellos que se enfrenten a su amo. Usando el motor de Quake II, aunque bastante mejorado, Soldier of Fortune será una de las apuestas más fuertes de Activision.

Y es que no es para menos, porque este juego dejó ya maravillados a todos aquellos que pudieron ver sus primeras entregas en el pasado Activate 99, celebrado en la escocesa ciudad de Edimburgo. Utilizando la ya conocida perspectiva frontal, Soldier of Fortune traerá a nuestros ordenadores algunos juegos de luces, movimientos y grandes dosis de sangrientos enfrentamientos nunca vistos hasta ahora. El aspecto gráfico es impresionante, con detalles que dejarán sorprendidos a muchos. Las opciones de juego serán muchas, haciendo especial hincapié en uno de los puntos fuertes de este tipo de juegos: el multijugador. Además, Activision anuncia que dará a los enemigos más realismo mediante una revolucionaria inteligencia artificial, que les hará más listos y más preparados para nuestro ataque.

El resto tampoco desmerecerá: un arsenal de armas en el que elegir la más indicada para acabar con todo lo que se mueva ante nosotros, 26 niveles en un total de 10 misiones por diferente lugares del mundo, gore a toneladas para los que disfrutan vertiendo el líquido de la vida (y una opción para suavizar el juego), y en definitiva, acción y tiros por todos sitios. Para ello habrá que esperar aún unos meses.



Soldier of fortune

Editor: Activision
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '99

La guerra de Corea: 1950 - Un nuevo concepto en combates aéreos

Con velocidades cercanas a los 1.500 Km/h, sin el lujo de los modernos misiles guiados y con la dificultad de tener que aproximarse mucho al enemigo para poder derribarlo, el combate aéreo ya nunca sería lo mismo. Ponte a los mandos de cinco modelos de cazas de la época fielmente reproducidos, desde el ágil MiG 15 ruso hasta el asombroso F86 norteamericano. Vuela en misiones rápidas o dirige campañas dinámicas completas. Y recuerda: Rendirse no es una opción. ***Completa tu misión... o muere en el intento.***

El cielo no es sólo para los pájaros.. ..también hay sitio para los héroes.

¡pantallas reales del juego!

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Juego en Red

3dfx Aceleración 3d opcional

¡Manual del piloto de 100 páginas!

¡Mensajes de radio en castellano!

Por sólo **2.995** Ptas.

empire INTERACTIVE

RowanSoftware Ltd.

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

PC-cdrom Windows™95/98

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

COMPUTER GAMING WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

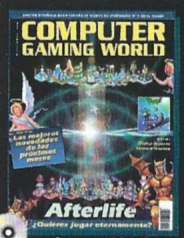
2 Juego regalo: "Fascination"

4 Juego regalo: "Xenon 2"

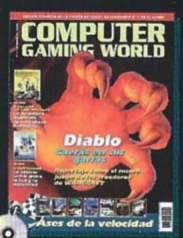
6 Juego regalo: "Blue Force"

8 Juego : "Prehistoric Adventure"

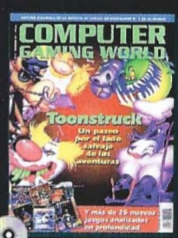
10 Juego : "French Revolution"



11 Juego : "Medieval Knight"



12 Juego regalo: "Far West"

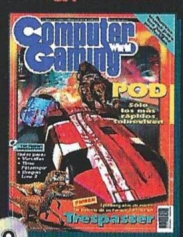


13 Juego regalo: "Final Duel"

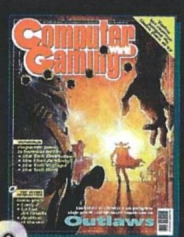
14 Juego: "La Luz del Druida"

15 Juego : "Aralhas el Oscuro"

16 Juego regalo: "TwinFire"



17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"

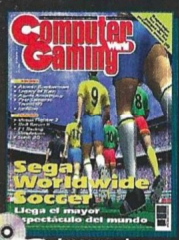


18 Juego: "Rally Championship"

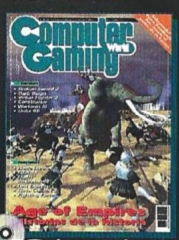
19 Juego regalo: "Oscar"

20 Juego regalo: "Inca"

21 Juego regalo: "King Quest VI"

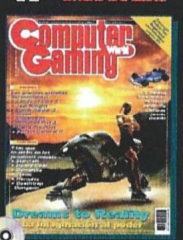


22 Juego regalo: "Inca II"



23 Juego regalo: "Gobliiins"

24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



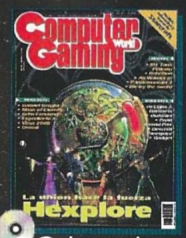
25 Juego : "Gobliins 2"

26 Juego regalo: "Osarium"

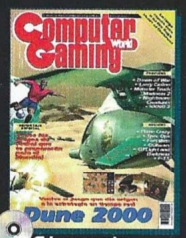
27 Juego regalo: "Lode Runner"

28 Juego regalo: "Oxide"

29 Juego regalo: "La fuga"

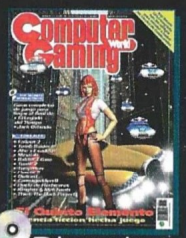


30 Juego regalo: "Goblins 3"



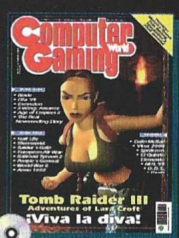
31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"

32 Juego regalo: "Twin Lazers"

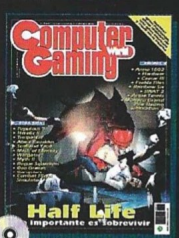


33 Juego regalo: "Witch Frog"

34 Juego regalo: "Fatal Jack"



35 Juego regalo: "Fatal Jack 2"



36 Juego regalo: "Torin's Passage"

37 Juego regalo: "3DUltra Pinball"

38 Juego regalo: "Drácula"

39 Juego regalo: "Last Dynasty"

40 Juego regalo: "Gabriel Knight"

41 Juego regalo: "Bud Tucker"

42 Juego regalo: "Heart of China"

43 Juego regalo: "La Sombra sobre Riva"

44 Juego regalo: "The Intruder"

45 Juego regalo: "Safecracker"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44	45	

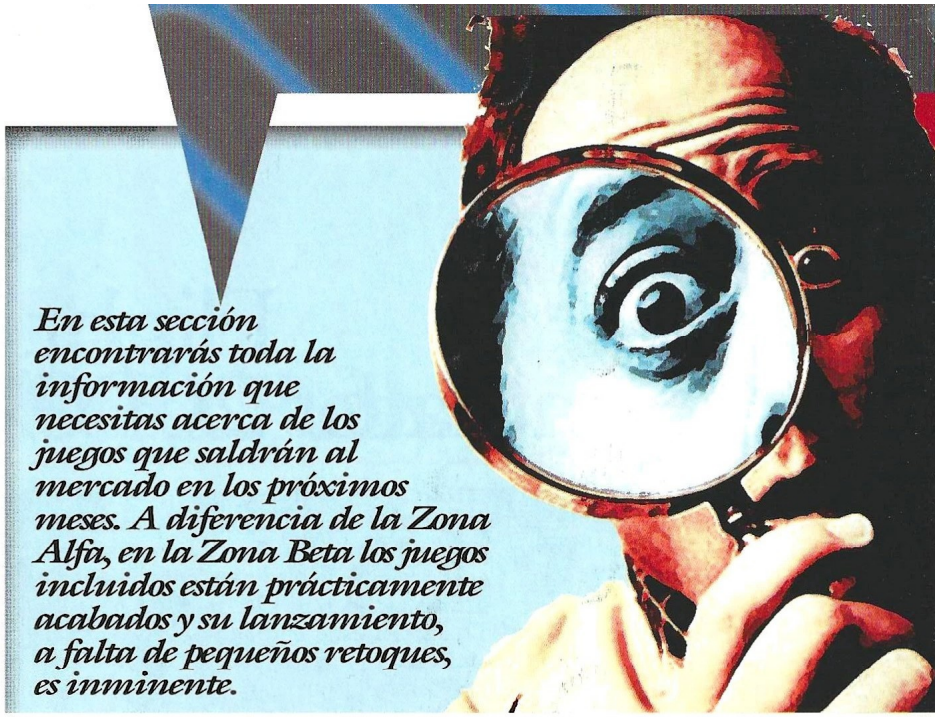
Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número 91 327 24 02

Nombre ..... **Edad**
Empresa ..... **CIF/DNI**
Dirección .....
Población ..... **Provincia**
C.Postal ..... **Telef.** ..... **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº** ..... **de fecha** .....
- ☐ **Contrareembolso**

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Trick Style

Un deporte con "futuro"

No abundan los juegos de este peculiar deporte en PC, y éste que nos ocupa no es precisamente un juego de Snowboard en toda regla. La principal diferencia radica en que en lugar de nieve nos encontraremos con que nos deslizamos por el aire: las tablas flotan y se deslizan a una velocidad vertiginosa, es decir, van impulsadas mediante unos mini-reactores. Los circuitos en los que competiremos son futuristas, nada se parecerá a nada que hayamos visto con anterioridad. Por ejemplo, Tokio es una ciudad situada por encima de las nubes, en la que podremos incluso caer al vacío en plena carrera.

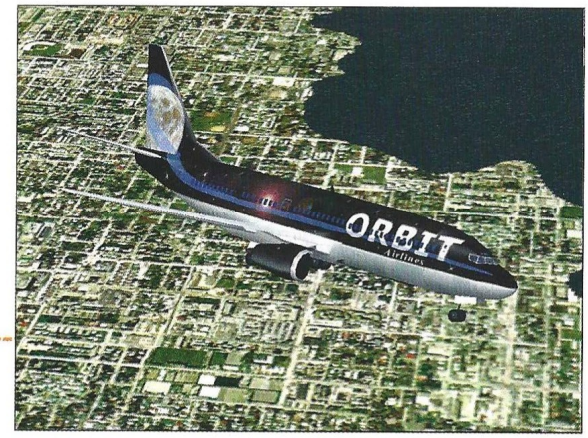
El apartado gráfico es impactante desde un primer momento, dando una sensación de velocidad realmente vertiginosa en todo momento. Tendremos la posibilidad de entrenar antes de empezar a competir, de otro modo se puede hacer bastante difícil llegar a vencer en alguna ocasión. Las acrobacias están a la orden del día, llegando a dar un gran número de vueltas en el aire. Otro de los aspectos a destacar es que podremos seleccionar una buena cantidad de competidores –masculinos y femeninos– y una amplia variedad de tablas con las que descender a la velocidad del rayo.

El peculiar deporte del Snowboard tiene algunas variaciones. Aquí puedes ver el modo en que lo ve Acclaim.

Trick Style

Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim

Flight Simulator 2000

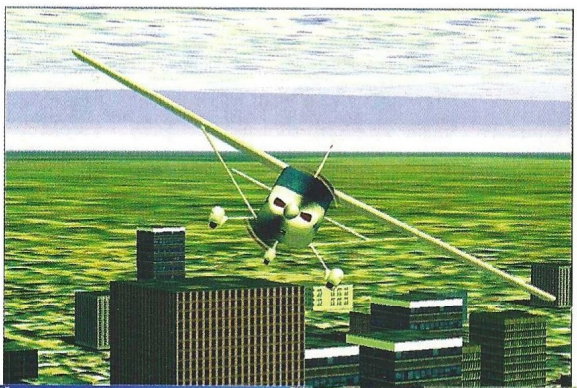


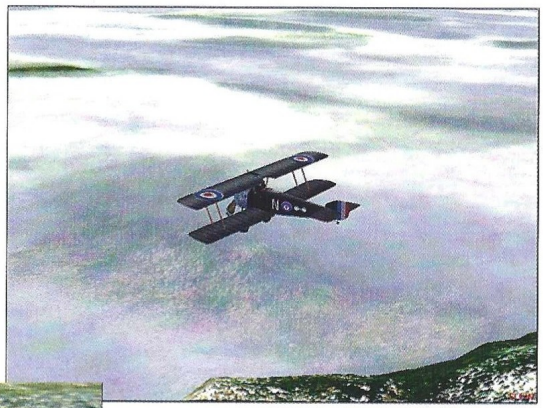
Microsoft, pese a su enorme popularidad, no goza del aprecio y respeto de demasiados de sus consumidores. Sin embargo, uno de sus productos logra reunir ambas características.

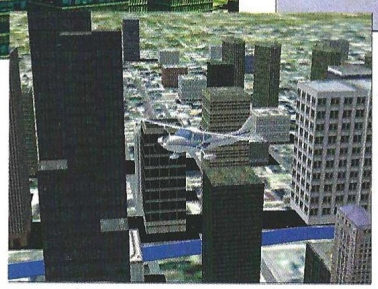
El simulador más completo.

La serie Flight Simulator comenzó su andadura hace ya 17 años. Desde entonces, Microsoft ha marcado el camino a seguir por cualquier otro que se atreviera a competir en el terreno de las simulaciones de vuelo civil. Sin cazas ni bombarderos, sin refriegas ni conflictos imaginarios o reales. Tan sólo el, ya de por si, complicado reto de ponerse a los mandos de un Boeing o un Cessna y llevarlo a su destino sin sufrir ningún percance.

El último episodio de la serie, Flight Simulator 98, se puso a la cabeza de los de su clase sin mayores problemas. Ofrecía 9 aeronaves diferentes y 3000 aeropuertos a los que viajar, repartidos por todo el globo. Calidad gráfica y emociones para los amantes los juegos complicados. Desde entonces, ha habido algunos intentos por arrebatarle el puesto, sin que Fly! o Flight Unlimited –por citar los más destacados–, lo hayan conseguido. Y a partir de este momento lo tendrán más difícil con la aparición de un nuevo Flight Simulator por partida doble.







Previsto para este otoño, Microsoft promete espectaculares mejoras sobre el título anterior a la vez que aplica una estrategia comercial inédita en el mundo de los juegos para PC, presentando dos versiones del mismo producto. Flight Simulator 2000 –la edición sencilla–, incluye todas las naves que aparecían en el título anterior más dos nuevas adquisiciones: el Boeing 777-300 y el British Airways Concorde. Más de 20000 aeropuertos a lo largo y ancho de todo el planeta. Nuevos escenarios en 3D, más de 40 ciudades renderizadas en 3D y otras 6 en alta resolución y, en general, un pilotaje cada vez más cercano a la realidad. Todo esto debería ser suficiente para que los fans de la serie corran a hacerse con el nuevo título. Pero por si alguno no tiene suficiente, Microsoft ofrece también la edición profesional, como si estuviéramos hablando de una suite ofimática. Dos aviones más que en la edición "simple", 12 ciudades en alta resolución, y herramientas para entrenarse en el control del panel de instrumentos, un editor del mismo así como otro de dinámicas de vuelo, entre otras cosas. Todo esto con el respaldo de algunas de las compañías aeronáuticas más importantes. Ambos productos estarán optimizados para Pentium III y, como siempre ocurre con los simuladores de vuelo, los requisitos de sistema serán altos.

En definitiva, material más que suficiente para mantener ocupados a los pilotos virtuales durante una temporada.

Flight Simulator 2000

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

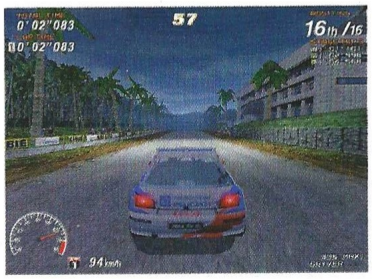
Sega Rally 2

Tras el paso de Sega Rally por nuestros ordenadores, Empire nos acerca la segunda parte de este trepidante arcade de Sega.

El rally más veloz

Yes que aquellos que suelan frecuentar los salones recreativos, habrán podido ver en todo su esplendor la magia, jugabilidad y diversión que imprime Sega Rally 2. A diferencia de la primera entrega, aquí podremos seleccionar más coches, tendremos más circuitos en los que competir y como no, unos gráficos que dejarán a más de uno con la boca abierta. Hay que tener en cuenta que cuando Sega hizo Sega Rally 2, la tecnología que empleó basándose en su nueva placa –a la que bautizó con el nombre de Model3– fue toda una revolución. No hubo nadie al que le gustaran los videojuegos que no se parara delante de ella, aunque su género preferido no fuera el de la simulación. El asombroso engine 3D con el que contaba –y cuenta– no se parecía a nada visto con anterioridad; una vez más Sega se había superado a sí misma.

Ahora que los usuarios de PC contamos con una buena cantidad de aceleradoras 3D, vamos a poder disfrutar de este fantástico juego gracias a Empire y Dinamic. La calidad del juego no tendrá nada que envidiar a la recreativa, y por supuesto, a la versión de Dreamcast, de reciente aparición. En SR2 podremos seleccionar la increíble cifra de 18 vehículos, que comparados con los 3 de la primera versión son muchos. Con los circuitos sucede algo parecido, ya que ahora también correremos en escenarios lluviosos, nocturnos y nevados. A la ya típica voz del copiloto hay que añadir ahora una voz femenina, que aunque no sea algo demasiado importante siempre será un aliciente más.



Una de las opciones que más promete es la denominada "10 años de Rally", en el que competiremos como su nombre indica a lo largo de 10 años. Mientras más años superemos, más vehículos conseguiremos, ya que no todos estarán disponibles desde el principio.

Será ya en el próximo mes de noviembre cuando podamos disfrutar de esta auténtica maravilla de la técnica en nuestros ordenadores.

Sega Rally 2

Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

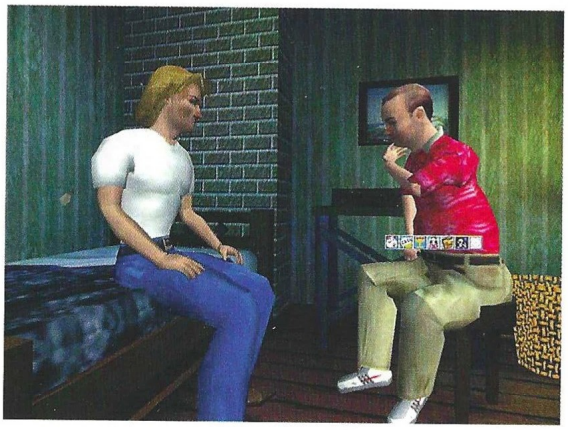
Zona Beta

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Junto con las sagas Leisure Suit Larry, King's Quest y Quest for Glory, Gabriel Knight se ha consolidado como una serie de aventuras de culto dirigidas a una audiencia madura que busca buenas historias de terror.

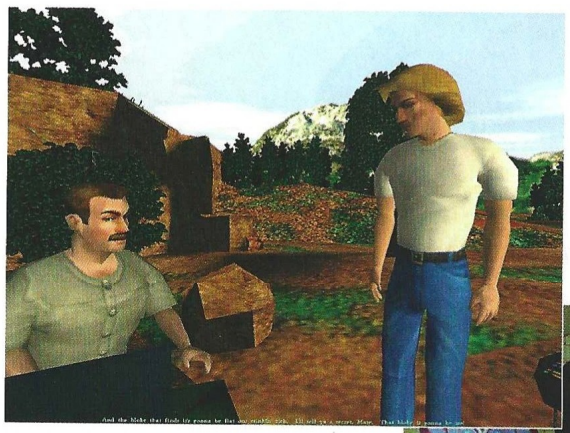
La hora se acerca

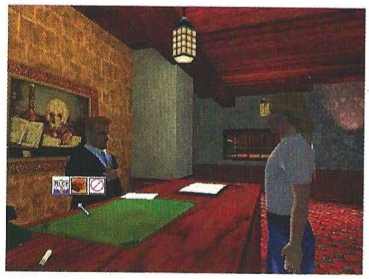
Primero fue el vudú, después la licantropía, y ahora le toca el turno al vampirismo. Jane Jensen lo tuvo claro antes de terminar Gabriel Knight II: The Beast Within. La tercera entrega de las aventuras de este escritor tendría como eje central una apasionante historia de herejía y vampirismo, aunque con un toque personal que se alejaría considerablemente del mito de Drácula.

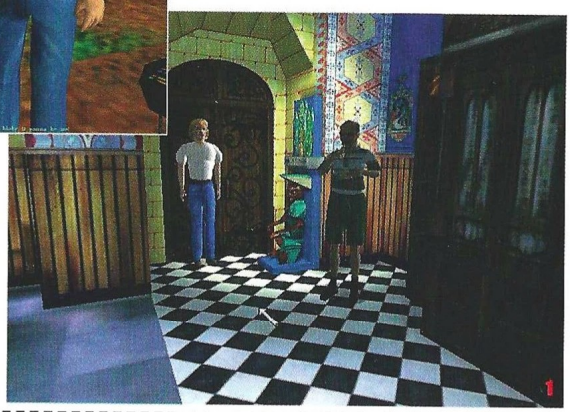


Sobre la historia

Hay que recordar que al final de Gabriel Knight II, el protagonista descubrió su ancestral herencia: era un Shattenjager, un cazador de





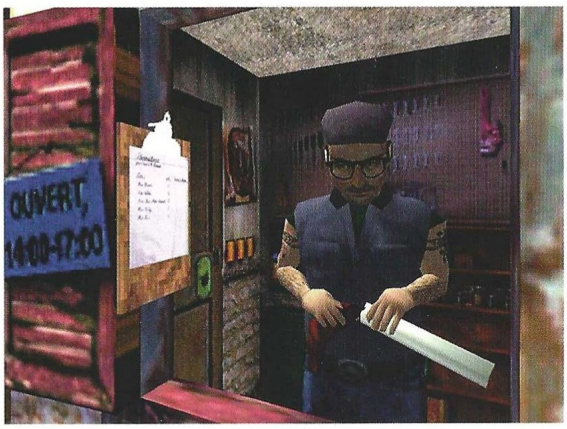


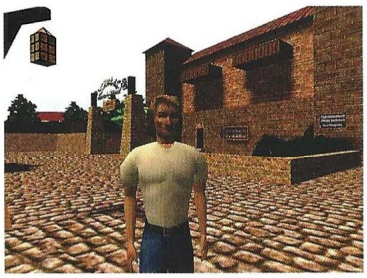
Además se ha producido un importante salto cualitativo en cuanto a tecnología se refiere: del 2D del primer juego y el vídeo entrelazado del segundo, a un fascinante uso de un engine 3D que cautiva a los pocos minutos de estar jugando. Pero no adelantemos acontecimientos.

De nuevo la Historia y la ficción se combinan de forma muy sutil hasta hacer perder la perspectiva de qué fue realidad y qué no, sembrando siempre la duda de en qué momento se ha cruza-

sombras, alguien que dedica su existencia a perseguir el Mal. Esto es el punto de partida de la narrativa de Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

Hace algunos meses adelantamos que Gabriel es contratado por un príncipe destronado para investigar ciertas intrusiones de origen misterio-



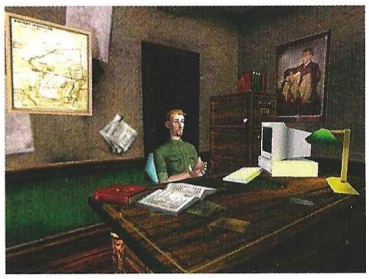


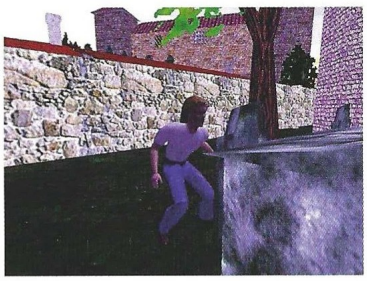
so. La primera noche de Gabriel en el lugar, el hijo del príncipe James es secuestrado por lo que parece ser un culto vampírico. El escritor les sigue en tren hasta Rennes-le-Chateau, una pequeña aldea centroeuropea. Este misterio aparentemente sencillo se complica poco a poco hasta desembocar en un impresionante y tremendo thriller con tesoros, una extraña iglesia, catolicismo, satanismo y algunos vampiros.

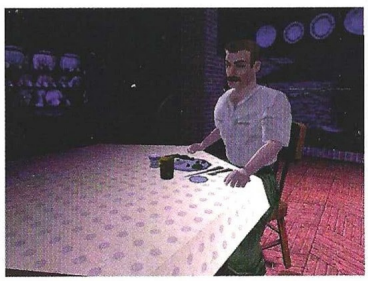
El salto 3D

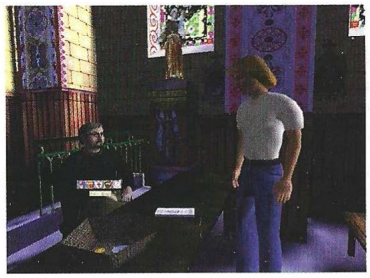
El resto del desarrollo debe esperar algo más de tiempo, hasta que el juego esté oficialmente terminado. De momento, cabe destacar también que el cambio tecnológico de 2D a 3D resulta altamente atractivo: el jugador se mueve libremente en primera persona dentro del entorno 3D del juego, pudiendo llevar a Gabriel en tercera al punto que quiera. La interacción con los escenarios es absoluta, y su grandeza arquitectónica simplemente brillante.

Existen ciertos puntos de obligada transición ante la gran carga visual de cada uno de los escenarios, y aunque en la versión preliminar se observaban algunos notables problemas de velocidad, factiblemente estén solucionados en la definitiva –o al menos así lo esperamos–. No te pierdas la continuación de las aventuras de Gabriel Knight... Te llevará más lejos que nunca.









Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Editor: Sierra Studios
Distribuidor: Havas

Zona Beta

Prince of Persia 3D

Hablar de Prince of Persia es hablar de la historia de los videojuegos. Así que vamos a retroceder una década hasta....

A sus pies, alteza

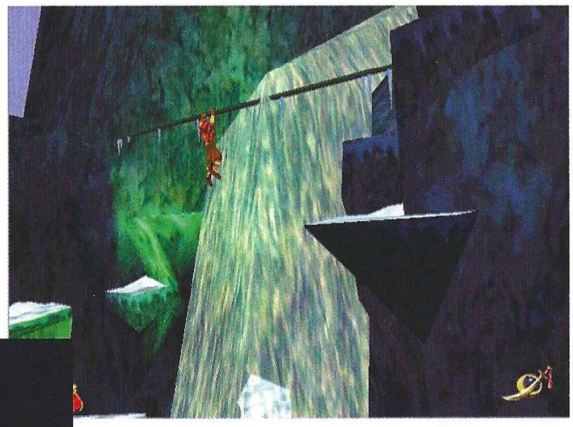
En California, 1989, un joven de 25 años llamado Jordan Mechner está a punto de un publicar un juego enteramente de su creación: Prince of Persia. Mechner había conocido el éxito cinco años atrás con Karateka, otro juego que había sentado buena parte de las bases del género de plataformas, como el desplazamiento en scroll de un escenario con un personaje animado en él que parece que avanza, o el uso de escenas dramáticas entre nivel y nivel. Con su nueva obra, finalizada tras cuatro años de laborioso trabajo, acabó de definir el género: fue el primer juego en utilizar un sistema de animación rotoscópico –basado en la captura de movimientos reales de un actor–, presentaba una historia dramática que era la que conducía la acción, no se trataba de acumular puntos y aparecía por primera vez una barra de salud. Ideas que hoy parecen elementales, pero en las que nadie había pensado hasta entonces. Prince of Persia fue un éxito monumental, al igual que su secuela de 1993, e incluso un juego como Tomb Raider está claramente inspirado en él.

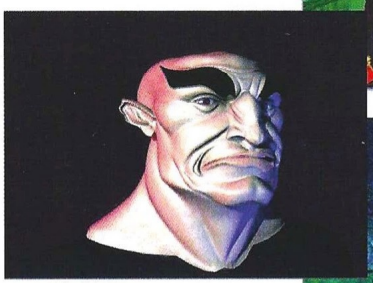
Una década después de la publicación del original, Red Orb Entertainment quiere volver a poner al Príncipe de Persia en el lugar que le corresponde. La verdad es que un juego de estas características estaba pidiendo a gritos su traslado al mundo de las aceleradoras 3D. Se mantiene el concepto original –Jordan Mechner ha estado involucrado en el proyecto – con la apuesta de ofrecer un entorno tan creíble como apasionante y una historia que enganche de igual manera que el original.

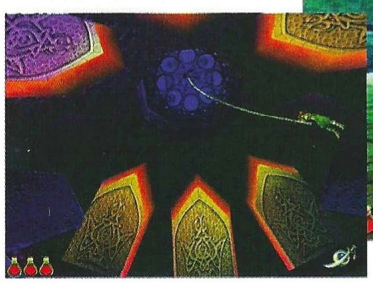
King Assan, hermano celoso del Sultán y villano del relato, encoleriza al descubrir que la joven princesa que pretendía casar con su deforme hijo Rugnor ya se ha desposado con el Príncipe. En venganza, tiende una trampa a ambos. El príncipe es arrojado a un calabozo para morir, mientras que la princesa que en poder de Rugnor, oculto en su refugio de las montañas. A partir de este momento, las cosas se irán poniendo cada vez más difíciles para nuestro héroe.

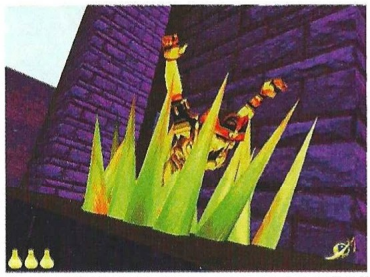
La historia, en la tradición de "Las 1001 Noches", empujará al jugador a los exóticos y fantásticos escenarios de la Antigua Persia. La acción tendrá lugar en palacios profusamente ornamentados, cavernas laberínticas, ruinas místicas y extrañas fortalezas... Todo esto dentro de la rica estética característica de la cultura de los Países Árabes.

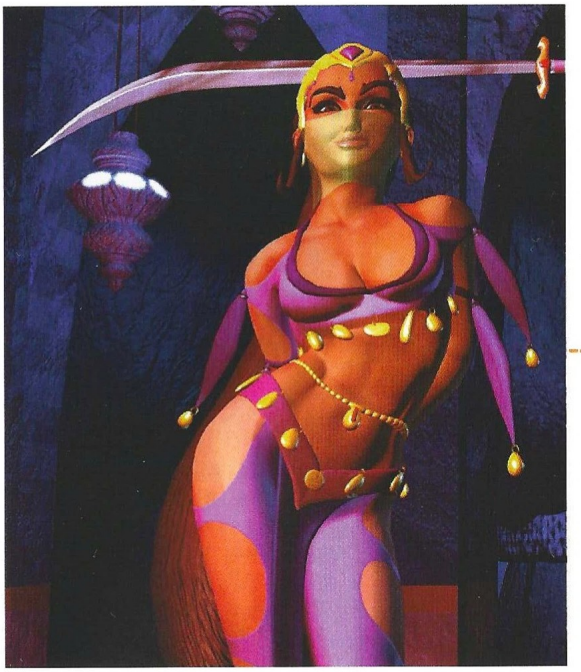
Red Orb pretende incluir todas la serie de matices y peculiaridades que antaño hicieron el juego tan popular. Entre ellas, cómo no, una animación tan fluida como realista, las famosas trampas que esperan a nuestro personaje y un interfaz tan sencillo como eficaz, que nos permita saltar, correr, escalar y repartir mandobles de la mejor manera posible.



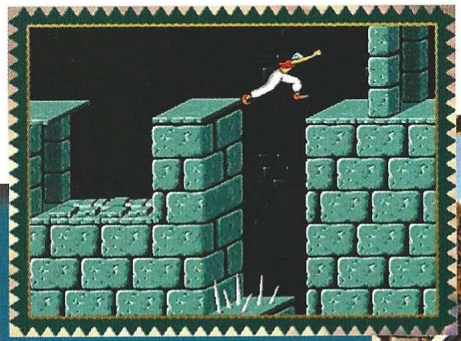








Las expectativas que la compañía ha puesto en el juego son altas. Prince of Persia 3D tiene prevista su publicación para este otoño. Y, de acuerdo con el padre de la criatura, lo que nos espera son 15 niveles exóticos y originales niveles a superar, combates sable en mano, en los que podremos aplicar tácticas reales de este tipo de lucha, toneladas de trampas y puzzles para resolver, el uso de arco y flechas para los combates a larga distancia, más de 30 oponentes diferentes –tanto humanos como criaturas fantásticas– con una IA que se adapta a nuestro estilo de lucha, un sólido guión en el que ha colaborado Jordan Mechner, que debería mantener el suspense hasta el final y un personaje central más carismático que el habitual en este tipo de juegos. Si Red Orb es capaz de llevar a la práctica todas sus promesas lo sabremos en poco tiempo. Por ahora, podeís empezar a abrir boca con la demo de Prince of Persia 3D que Computer Gaming World os presenta este mes en su CD.



Diez años son una eternidad en el mundo de los videojuegos. Y aunque la influencia de Prince of Persia sigue presente, mucho ha cambiado el aspecto de los juegos. En aquella época nadie pensaba en polígonos o entornos 3D. Los gráficos estaban formados por "sprites", y el efecto más "realista" que se podía llevar a cabo era desplazar el escenario en que se movía nuestro personaje para crear la ilusión de que íbamos hacia algún sitio. Sin embargo, podemos recordar muchos de estos juegos como una experiencia más apasionante que la que nos puedan ofrecer muchas compañías hoy en día. Como un pequeño homenaje a los pioneros –después de todo, el Prince of Persia original era obra de una sola persona–, aquí tenéis un par de imágenes de los dos primeros episodios de la saga.

Prince of Persia 3D

Editor: Red Orb
Distribuidor: Proein

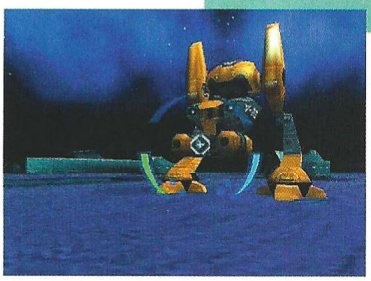
Zona Beta

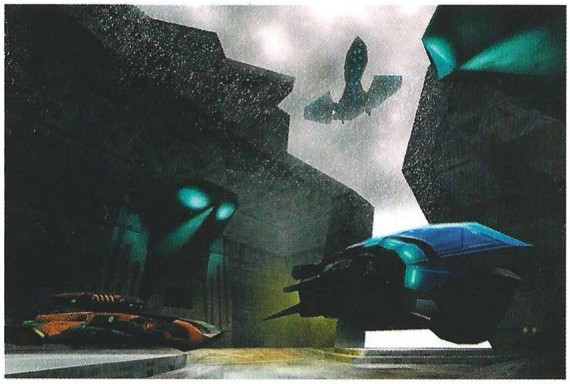
Battlezone II

Battlezone conquistó a la crítica, pero no al público. En Pandemic Studios no se dan por vencidos..

La secuela de un clásico

Las segundas oportunidades en la vida no son corrientes. Pero tampoco lo fue la trayectoria del primer Battlezone. Publicado en 1998, la prensa especializada se deshizo en elogios que no llegaron a calar en el público. Su planteamiento de estrategia en 3D, algo con lo que pocos juegos se han atrevido hasta ahora, resultaba innovador, y el equilibrio alcanzado entre la gestión de los recursos y las encarnizadas batallas en primera persona, casi perfecto. Pese a todo ello, su vida comercial se agotó de manera bastante discreta.





Sin embargo, el momento actual es más beneficioso para la "franquicia" Battlezone. Otros juegos han hecho que el público comience a familiarizarse con este nuevo género y algunos en proyecto, como Warcraft III o Dark Reign II podrían conseguir que el próximo año se produzca una gran euforia en torno a lo que parece ser el futuro a corto plazo de la estrategia.

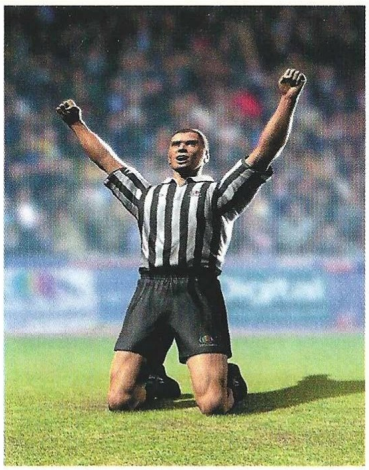
Y en estas circunstancias se prepara el próximo desembarco de Battlezone II. Un argumento de corte futurista –los contendientes del primer episodio han solucionado sus diferencias y forman ahora la ISDF o Fuerza de Defensa Interestelar, que habrá de combatir a una misteriosa amenaza alienígena, los Scions– nos llevará a una serie de exóticos mundos donde tendrá lugar el enfrentamiento.

Como es habitual en estos casos, lo que Pandemic Studios pretende es mantener intactas las virtudes del juego original y pulir los defectos que pudiera tener. El nuevo motor gráfico sustituye los gráficos algo toscos de Battlezone por una colección de hermosos y refinados mundos extraterrestres, ricos en detalles y plagados de diferentes efectos atmosféricos –desde nieve y tormentas a lluvias de meteoritos– que favorecen la inmersión en la historia. El interfaz del juego mantiene su sencillez, con algunas pequeñas mejores destinadas al control de las diversas unidades bajo el mando del jugador, el las que el uso del ratón continua siendo primordial. Mas de 30 unidades de combate diferentes y 25 tipos de armas aseguran dejar la puerta abierta a la creatividad del jugador a la hora de enfrentarse a los Scions. Y el punto en el que los programadores hacen un especial hincapié es en la inteligencia artificial desarrollada. Tanto nuestras unidades como las del enemigo irán aprendiendo de sus errores conforme transcurran las batallas, incorporando la experiencia de las unidades que sobreviven.

Battlezone II contara con opción para jugar en Internet e irá acompañado de un editor de escenarios con el que se podrá crear cualquier tipo de misión. La riqueza gráfica del juego hará imprescindible el uso de una buena tarjeta aceleradora, pero el resultado, a tenor de lo visto, merece la pena. Fecha prevista para la cita, en algún momento de este otoño.

Battlezone II

Editor: Pandemic Studios
Distribuidor: Activision

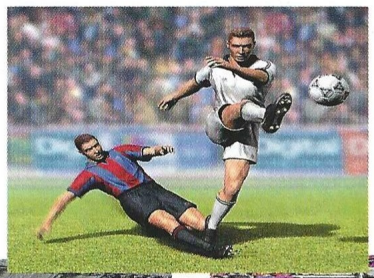


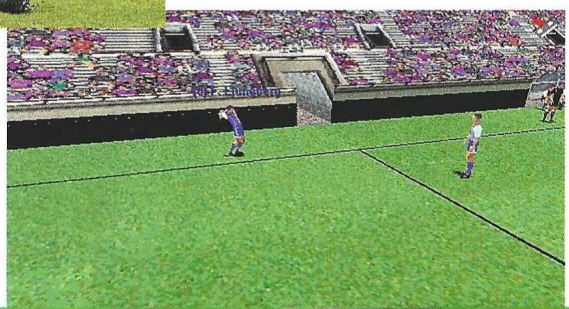
UEFA Manager 2000

El fútbol es así

Si en España la saga creada por Dinamic ha marcado un hito, el resto de los aficionados al fútbol en su estado más puro tenían una ausencia que cubrir. Infogrames, con su UEFA Manager 2000, presenta un producto que abarca todos los aspectos de un manager que intenta llevar al equipo de sus amores (o por lo menos, el que le paga), a lo más alto del balompié europeo. Para ello, el jugador dispondrá de poder absoluto sobre el equipo, desde fichajes, gestión de plantilla, control de empleados del equipo, finanzas, etc.

Todas las ligas UEFA, un total de 12, se encuentran en este juego, con más de 500 equipos con los nombres de jugadores reales, y de dos a cinco divisiones por país. Es de esperar que la amplia base de datos de la que dispondrá este UEFA Manager 2000 esté actualizada y al menos se aproxime al menos a la realidad en cuanto a la información de equipos, ligas, jugadores se refiere. La versión que ha llegado a nuestras manos refleja que aun necesita mucho trabajo en cuanto a este aspecto se refiere, así como la traducción total y fidedigna de los textos al castellano, que de no realizarse, restaría mucha calidad al juego de Infogrames, que además contará con seguros competidores como la nueva versión de PC Fútbol 2000 y otro programa inglés, Championship Manager 3, que visto lo visto, mantendrán un buen nivel de calidad.





UEFA Manager 2000 sigue la estructura básica que marca este tipo de juegos, basándose en menus donde se va dando toda la información que el manager va necesitando. Hay dos posibilidades, la primera es crear una entidad propia y esperar a recibir una oferta de algún equipo, o directamente escoger el equipo al que queremos gestionar e intentar hacerlo lo mejor posible. Aquella persona que haya jugado ya al PC Fútbol podrá seguir rápidamente el funcionamiento de las diferentes opciones, que no dejan de ser las misma que las del programa de Dinamic. Habrá que prestar especial atención a diversas cuestiones como fichajes, bajas, ofertas, etcx. También se pone especial énfasis en todo lo relativo a la comunicación vía e-mail entre directiva, agentes y demás personal del club y el manager.

La moda de los simuladores deportivos basados en el aspecto manager comenzó en nuestro país con la llegada de PC Fútbol. En el resto de Europa, aunque se ha dado más importancia a los programas de juego real, parece que también llega la fiebre de convertirse en manager de los mejores equipos del continente.

UEFA Manager 2000

Editor: Bubball Systems Ltd.
Distribuidor: Infogrames

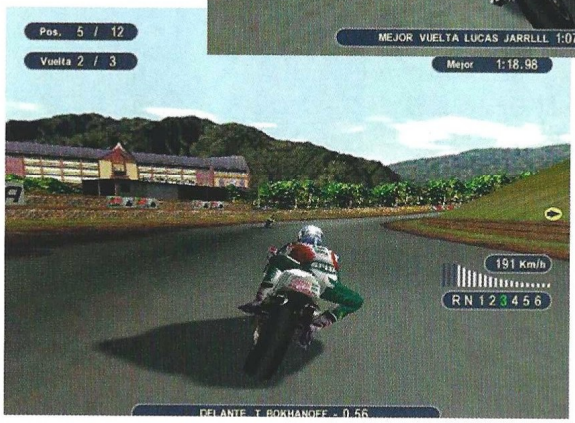
Zona Beta

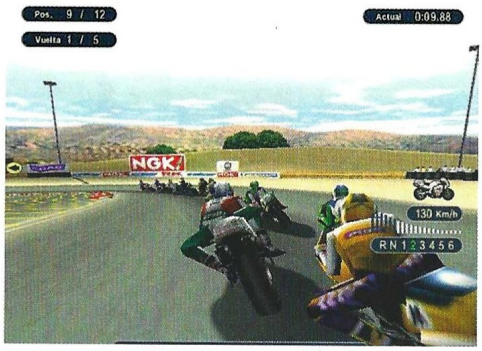
Castrol Honda Superbike 2000

La velocidad, ese oscuro objeto de deseo de mucha gente, se pone en nuestras manos en Castrol Honda Superbike 2000, un juego que seguro hará las delicias de todos aquellos que disfrutan con el olor a goma quemada y velocidades de vértigo.

Las máquinas más potentes

El argumento de Castrol Honda Superbike 2000 es simple: montarse en una moto mucho más potente que, por ejemplo, la que conduce el ídolo Alex Crivillé, e intentar mantenerse sobre ella a velocidades que sobrepasan con mucho la capacidad de imaginación de la mayoría de los mortales. Este juego apuesta fuerte por las motos más poderosas del planeta, verdaderas joyas de la ingeniería mecánica que cuestan seis millones de pesetas, y que no todo el mundo está preparado para conducir. Una categoría del motociclismo prácticamente desconocida en España, pero que sin duda reúne todos los alicientes de este apasionante deporte: velocidad, competición al límite, pilotos con nervios de acero, y sobre todo, unas máquinas que más que correr sobre el asfalto, vuelan. Tampoco son muy conocidos por estos lares los nombres de los pilotos, como Colin Edwards o Aarón Slight, aunque varios son los casos de pilotos de otras cilindradas, principalmente de 500 c.c., que han probado suerte en esta exigente categoría.





Uno de los puntos fuertes de este juego es sin lugar a dudas el realismo que se ha logrado imprimir a todo los aspectos del juego. Desde la representación fidedigna de todos los circuitos hasta cada detalle del ambiente que los rodean. El aspecto gráfico es muy notable, aunque no llega a la excelencia de GP500, el que seguro será su competidor en la parrilla de salida de juegos sobre motociclismo, sobre todo en los gráficos de las motos. Pero de todas maneras, las máquinas están muy bien diseñadas, así como el movimiento de los pilotos. Las caídas son espectaculares, y gracias a este buen nivel gráfico, bastante creíbles.

Un total de 20 circuitos, seis niveles de dificultad y todas las opciones posibles para personalizar nuestra moto, dan a Castrol Honda Superbike 2000 muchos puntos para que en octubre, fecha de salida del juego, se convierta en una muy buena opción arcade para aquellos que disfrutan de la velocidad, las motos más potentes, y el ambiente de las carreras en sus ordenadores.

Castrol Honda Superbike 2000
Editor: Midas Interactive
Distribuidor: Dinamic

Shadow Company, Left for Dead

Chicos malos en busca de venganza

El argumento nos sitúa al mando de un grupo de mercenarios encargados de realizar un trabajo sucio en algún lugar de Angola. Pero algo ha ido mal. La operación ha resultado ser una emboscada de la que sólo han salido vivos tres de nuestros hombres. Como somos unos profesionales y no queremos que nuestra reputación quede en entredicho, cumpliremos nuestro objetivo y, a partir de ese momento, nos dedicaremos a recomponer nuestro equipo con los beneficios que vayamos obteniendo de diferentes misiones, así como a descubrir quien es el responsable de que el juego casi se haya acabado para nosotros antes de comenzar.

Shadow Company se aventura por el sendero de la estrategia en 3-D, un campo que nos ha de deparar varias sorpresas en los próximas meses. Lo que ahora tenemos entre manos se asemeja a un Commandos alejado de la tradicional perspectiva isométrica de los juegos de estrategia, con la profundidad táctica de Jagged Alliance. Al menos, ésta es la idea. Pese a no ser una idea original –ahí está Hidden & Dangereous–, las posibilidades de Shadow Company son grandes. Sin embargo todavía está por ver la manera en que se van a compensar los elementos de planificación y estrategia con los de pura acción.

Lo que si podemos destacar, a tenor de los visto hasta ahora, es la calidad de los gráficos. La perspectiva 3-D elegida para el juego es tercera persona, con un control

absoluto de los movimientos de la cámara sobre el terreno.

Durante el transcurso de la misión podremos controlar hasta ocho hombres al mismo tiempo, cada uno con sus características propias y un arsenal que distribuiremos entre ellos según nos parezca. Las posibilidades de manejo de nuestros mercenarios a la hora de equiparlos y realizar diferentes acciones son enormes, si bien esto conlleva una excesiva complejidad a la hora de desenvolvernos.

La compañía americana Sinister Games desarrolla su primer juego para PC con un objetivo ambicioso: desbancar a Commandos y hacerse con el trono de la estrategia en tiempo real.

Shadow Company, Left for Dead

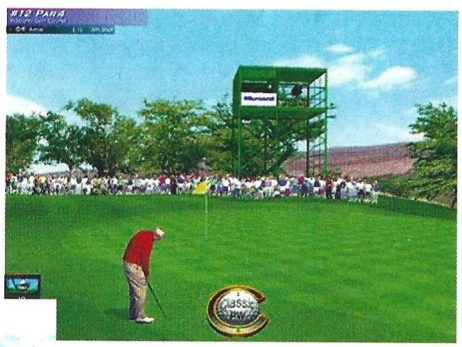
Editor: Sinister Games
Distribuidor: Ubi Soft

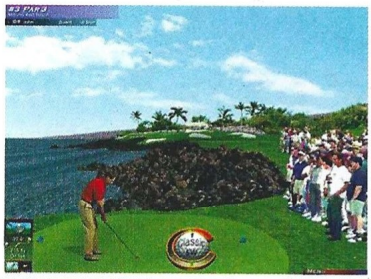
Emulando a los mejores

Microsoft Links LS 2000

Si siempre es agradable ponerse en la piel de los mejores deportistas del mundo, desde jugadores de baloncesto, fútbol, a los de golf, uno de los deportes que deja de ser para la élite social gracias a juegos como este Microsoft Links LS 2000, que llegará dentro de muy poco a todos los aficionados. Uno de los aspectos en los que Microsoft ha trabajado especialmente en esta entrega ha sido el realismo, consiguiendo emular casi a la perfección toda la emoción y el sabor de un deporte que va consiguiendo adeptos en nuestro país gracias a jugadores como Sergio García. El aspecto gráfico ha sido especialmente cuidado, sobre todo en lo que a la recreación fidedigna de los circuitos reales se refiere.

Microsoft Links LS 2000 incluye la posibilidad de jugar en el St. Andrews Old Course, campo en el que se jugará el Open del año 2000. Además, también dispone de otros cinco nuevos escenarios, que añaden más emoción y dificultad al juego. Se puede elegir de un total de 12 golfistas, 35 diferentes modos de juego, y se ha mejorado también el juego en Internet.





La nueva entrega de uno de los juegos clásicos de golf vuelve con más alicientes que nunca, más realismo y un nivel adaptado para los más expertos y novatos en el mundo del golf.

Microsoft Links LS 2000

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

Grand Theft Auto 2

La polémica que levantó GTA no ha servido para que el grupo desarrollador se echara atrás en el desarrollo de una secuela. Dentro de poco tiempo podremos volver a masacrar, robar y estafar.

Grand Theft Auto 2

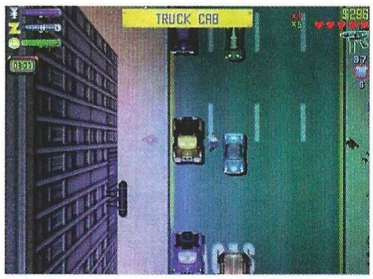
Editor: Take 2
Distribuidor: Proein

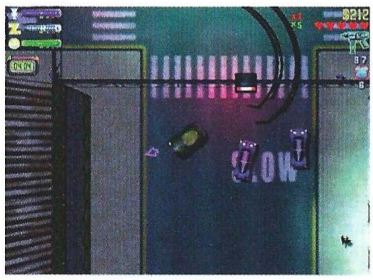
El regreso del gangster

Ser un gangster hoy día no resulta nada sencillo. Todo está plagado de policía y transeúntes demasiado valientes; ya nada es como era, hoy por hoy es mejor ser cualquier cosa menos gangster. La gente no valora ya las viejas tradiciones. Aunque al personaje de GTA2 parece tenerle sin cuidado, y ahora ha vuelto más salvaje que nunca. Si ya en la primera parte había que chantajear, matar y muchas más cosas, ahora todo es más pronunciado. La cantidad de armas y acciones que podremos hacer se ha visto incrementada, otorgando una jugabilidad fuera de toda duda.

Gráficamente también ha evolucionado, mucho más de lo que pudiese parecer. Gracias a la ingente cantidad de tarjetas aceleradoras que hay en el mercado, aquellos que posean una podrán apreciar un cambio realmente grande en el apartado gráfico general. Los píxels han desaparecido totalmente, y todo tendrá una variedad difícil de superar.

La mecánica del juego es la misma que en GTA y GTA London, así pues, los que ya hayan jugado no tendrán ningún problema para hacerse con el control. Podremos ir caminando a los sitios en los que tengamos que cumplir alguna misión, u optar por la vía rápida y más sencilla que es robar un coche a cualquier ciudadano honrado. El hampa renace, y con más fuerza que nunca.





Rogue Spear

La literatura de Tom Clancy, inevitablemente, ha inspirado varios juegos, y para seguir con la tradición, dentro de poco nos llegará Rogue Spear, un juego de asalto y mucha acción.

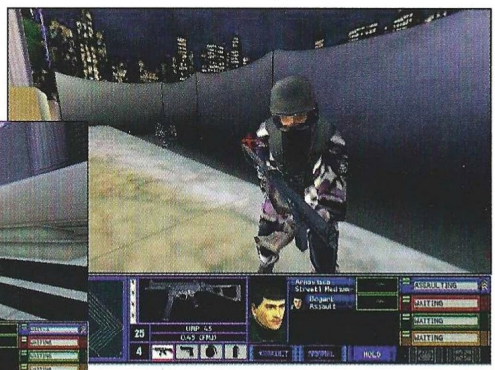
Rogue Spear

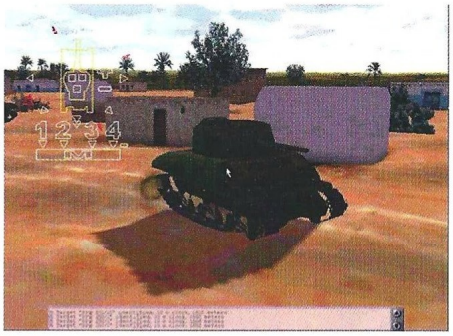
Editor:
Red Storm Entertainment
Distribuidor: Proein

Armas para salvar el mundo

Rogue Spear es un juego de combate en primera persona que supone la secuela del ya conocido Rainbow Six. La trama consiste en rescatar rehenes de las manos de malvados terroristas. El argumento no difiere mucho del ya conocido por la primera entrega de la saga. La situación ha empeorado tanto que el mundo depende de un grupo especial de asalto, llamado Rainbow, que se encarga de poner en orden y parar los desmanes de innumerables facinerosos que aterrorizan a los honrados ciudadanos de todo el mundo. El juego desarrolla una serie de misiones, desde un asalto con rescate de prisioneros incluido en el Museo Metropolitano de Nueva York, hasta la resolución de un secuestro aéreo.

Todo es obra de los manejos de dos grandes grupos mafiosos, un grupo ruso y otro del Medio Oeste, que sin saber muy bien por qué, todavía no han sido encarcelados por sus fechorías. Con nuevas armas, y nuevos individuos especializados para formar los grupos de asalto, Rogue Spear es un interesante juego de acción donde se mezclan dosis de acción y estrategia en su justa medida. Los gráficos 3D y una atmósfera muy trabajada ayudan a que este juego mantenga la atención del jugador, que sentirá toda la tensión de un asalto de fuerzas especiales en una situación de agresiones terroristas.



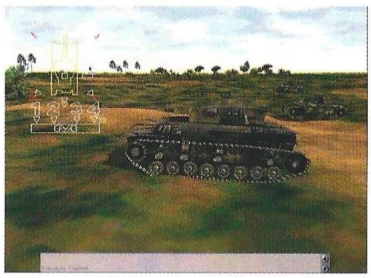


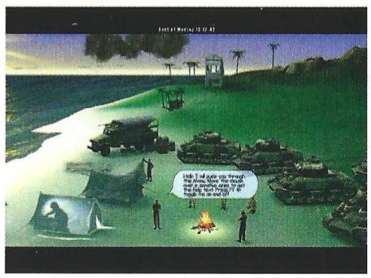
Panzer Elite

Mastodontes de acero

Los más duros años del siglo que está a punto de terminar se desarrollaron durante finales de los años 30 y hasta mediados de los 40, cuando las tropas nazis, bajo el mando de Hitler intentaron poner bajo su terrible yugo a todo el viejo continente. Algunas de las más celebres batallas de aquella gran contienda tuvieron como grandes protagonistas a las divisiones acorazadas de ambos bandos, el alemán y el aliado, que utilizaron toda su potente tecnología de para desarrollar nuevas y sofisticadas máquinas de guerra. Panzer Elite nos trae a nuestros ordenadores las más importantes batallas de tanques de la Gran Guerra, desarrollando campañas históricas como la de Normandía o Italia, hasta llegar a 80 escenarios, desde Europa hasta el Norte de Africa.

Panzer Elite usa un motor 3D, logrando un gran realismo, que se ve ampliado con la posibilidad de juegos multijugador de hasta 8 jugadores, 4 en el caso de elegir Internet. La estrategia es también parte fundamental de este juego, pues no sólo consiste en guerrear. Las decisiones a tomar van desde la elección de las tropas hasta la localización de recursos que serán utilizados para nuestro beneficio en la lucha.





Los juegos basados en hechos históricos como la Segunda Guerra Mundial siempre han tenido una buena acogida entre los aficionados a la estrategia, y Panzer Elite parece una buena elección.

Panzer Elite

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Virgin

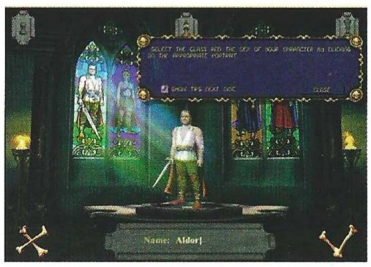
Rage of Mages 2: Necromancer

La maldad reina

A decir verdad, el original Rage of Mages no tenía ningún elemento que le hiciese destacar dentro de su campo. Los gráficos eran simplemente correctos, la historia ya conocida, la mecánica del juego heredada de los clásicos del genero... En definitiva, Monolith no tenía otra ambición que la de presentar un juego con la lección bien aprendida, nada nuevo pero con el equilibrio adecuado para que funcionase. Y eso sí lo lograba. De esta manera, el juego se hizo con su pequeña legión de fans que son los que ya han convertido a su secuela en oro con sólo los pedidos anticipados.

Rage of Mages 2 nos lleva al misterioso mundo de los Allods, unas islas místicas unidas por el poder de los Grandes Magos. Cuando uno de ellos se muestra débil, una serie de increíbles monstruos llegan a las islas para aterrorizar a sus habitantes. Para salvar el día, el jugador deberá escoger entre convertirse en un valiente guerrero/a o un astuto mago/a, contratar mercenarios y elegir sabiamente a sus compañeros para reclutar su propio ejército de aventureros. A medida que el cruel Gremio de los Necromantes aumenta su poder en el reino se sucederán las épicas batallas contra las fuerzas de ultratumba y deberás buscar el modo de derrotar a su tiránico líder.

Aunque el juego presenta un aspecto gráfico muy similar a su antecesor, Monolith ha incluido una serie de mejores referidas a la jugabilidad. Las 43 misiones podrán ser jugadas en el orden que el usuario quiera y tendrás más de 200 nuevas armas, armaduras, hechizos, objetos y edificios para ayudar a los aventureros en sus viajes. Habrá 52 razas adicionales y 14 nuevas monstruosidades que derrotar.



Monolith consiguió hacerse un huequecito dentro del mundillo del rol con Rage of Mages. Su secuela intenta consolidar a la compañía en este género.

Rage of Mages 2: Necromancer

Editor: Monolith
Distribuidor: Ubi Soft

Hype-The Time Quest

Los míticos clicks de playmobil, que ocuparon la infancia de muchos niños hace años, y que siguen siendo tan divertidos como entonces, llegan a nuestros ordenadores con aventuras medievales.

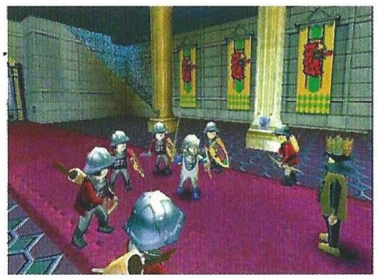
Hype-The Time Quest

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

Un mundo de juguetes

Un viaje a través del tiempo. Una aventura de caballeros, princesas, magos, y hasta dragones. Y todo ello, dentro de un mundo de tiernos juguetes, de unos muñequitos que hicieron las delicias de muchos de nosotros cuando éramos unos críos. Los clicks, esos muñecos articulados con los que se podían vivir interminables aventuras (pues había desde vaqueros a piratas), toman vida en Hype-The Time Quest para retrotraernos a la época en la que los caballeros campaban a sus anchas haciendo justicia y luchando contra otros señores oscuros, cuya única obsesión era hacer el mal. Un caballero ha sido transformado en piedra, y además, desterrado a un mundo cuatro generaciones anteriores a la suya. Pero con la ayuda de un mago, y su pericia, volverá a su mundo.

Utilizando un entorno 3D, este juego cuenta con un amplio elenco de personajes, más de 80, que acompañan a nuestro héroe por mundos fantásticos. Un juego para todos, no solo para los más pequeños de la casa, que nos ofrecerá muchas horas de diversión.



Attack of the Saucer Man!

Este es el título de una de las películas de ciencia-ficción más chapuceras de los años 50. En ella, un grupo de hombrecitos verdes del espacio llegaba a la América profunda con la intención de conquistar el mundo...

Attack of the Saucer Man!

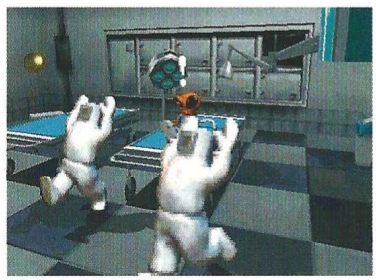
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Virgin

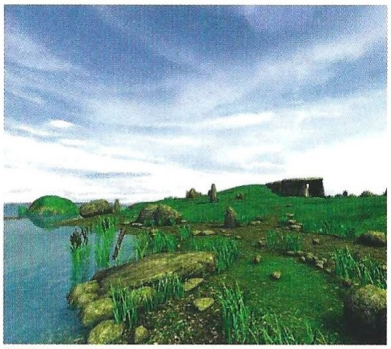
Pura serie B

La involuntaria carga paródica de la película la ha convertido en un clásico con el paso de los años. Y el mismo sentido del humor es el que pretende utilizar este título.

El juego nos presenta a los habitantes del planeta Grimloid –los hombrecitos, en este caso, naranjas–, donde una malvada corporación llamada Nedco ha decidido apoderarse de la Tierra para convertirla en una inmensa granja donde los humanos serán el ganado. La Liga para la Protección Grimloid no está de acuerdo con dichos planes. ¿La solución? Ed y Zunk, dos grimloids que se encuentran orbitando la Tierra desde hace diez años, cumpliendo labores de observación desde su platillo volante. Conforme reciben la transmisión informándoles de su nueva misión, son derribados por la avanzadilla Nedco y caen a la Tierra, con la mala suerte de ir a estrellarse contra la mismísima Área 51. Los científicos locales se verán encantados ante la posibilidad de experimentar con sus propios extraterrestres.

Attack of the Saucerman! es un juego arcade de plataformas que intenta recuperar el atractivo de este tipo de juegos, siguiendo una estética de dibujos animados en un entorno totalmente 3D. Pese a ello, nuestros héroes no estarán formados por una riada de polígonos, sino por los ya en desuso sprites. El juego está plagado de referencias y guiños a las películas y comics de la época, pero si eso no te interesa, poca emoción encontrarás aquí.



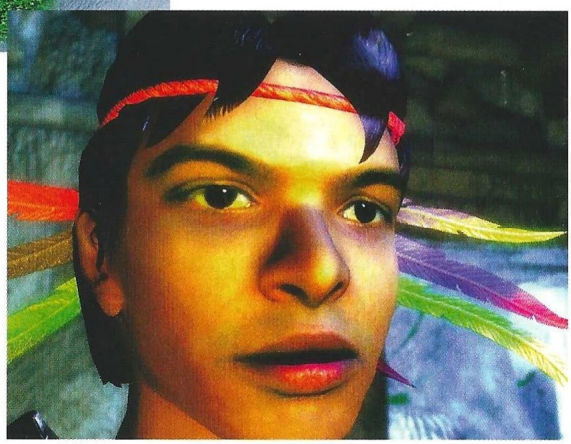


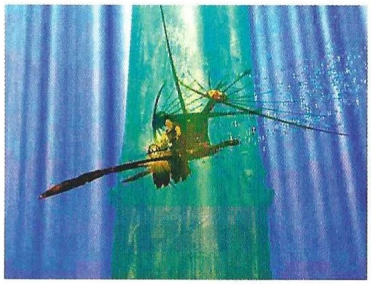
Atlantis 2

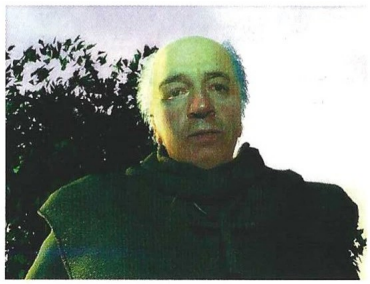
La leyenda continua.

Versalles, Ring, Tercer milenio, Egipto, China, Crónicas de la Luna Negra... son algunos de los títulos que han abierto un huequecito en el mercado por el que la compañía francesa Cryo se mueve a sus anchas. Quizás por ser una de las pocas casas europeas no anglosajonas en el mundo de los videojuegos, sus productos siempre son reconocibles por su particular idiosincrasia que impide confundirlos con la "morralla". Incluso en un terreno que experimenta un franco retroceso como es el de las aventuras gráficas.

Atlantis: The Lost Tales, fue el producto con el que nos sorprendieron hace dos años. Sus aspectos más destacables eran una cuidada historia repleta de fantasía, un tratamiento gráfico realista y el empleo de dos tecnologías desarrolladas por Cryo que permitían que nos pudiéramos "mover" en un entorno 3D –Omni 3D–, y que los diálogos se reprodujesen en sincronización con el movimiento de los labios del personaje en cuestión –Omni Sync– .







Tal y como indicaba el título, la acción tenía lugar en el continente perdido. El personaje central, Seth, emprendía la búsqueda de la reina de Atlantis, lo que llevaba al clásico enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal. A quien tenemos en Atlantis 2 es a un descendiente de Seth, Ten. En algún lugar del mundo, la luz y la oscuridad se preparan para enfrentarse en combate. Ten lleva dentro de sí el poder de la luz. Su destino es encontrar a su reverso mortal y salvar a su pueblo de una terrible muerte. De esta manera inicia un peligroso viaje que le llevará a través del Tibet, Irlanda, China y el Yucatán.

Cryo quiere tener a Atlantis 2 en la calle antes de que finalice el año. La gran baza con la que cuentan son las tecnologías antes mencionadas, Omni 3D y Omni Sync. Y podemos decir que las mejoras realizadas son verdaderamente espectaculares. El modelado de los personajes en 3D, y la sincronización de los labios y los gestos de la cara con los diálogos es lo más logrado que se ha visto hasta ahora en la pantalla de un PC. Y lo ponen muy difícil para cualquier compañía que venga detrás. Por lo demás, Cryo promete una historia tan envolvente como en el primer episodio, repleta de puzzles y pruebas, que podrá seguirse de manera no lineal por una serie de magníficos entornos a una resolución de 800x600.

Cryo se ha hecho un nombre gracias a sus personales aventuras gráficas. Ahora se encuentra trabajando en la continuación de Atlantis: The Lost Tales.

Atlantis 2

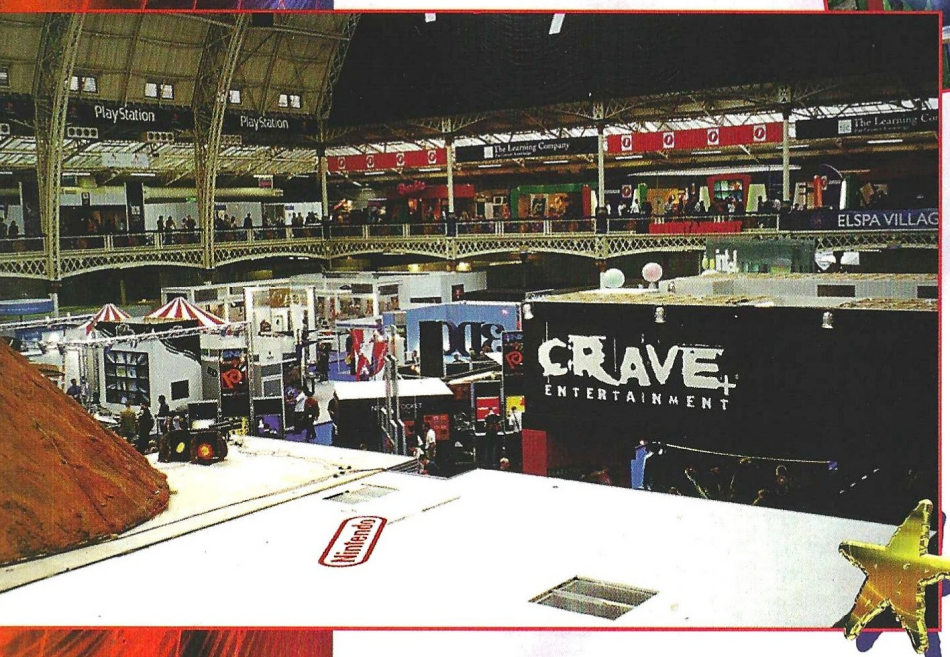
Editor: Cryo Interactive
Distribuidor: Friendware

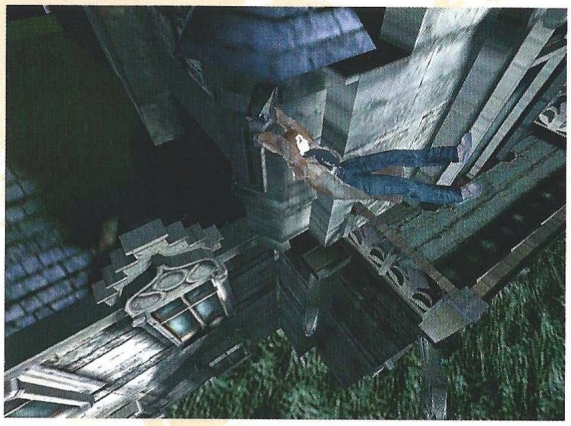
ECTS 99

Vivo y coleando

Como es costumbre por estas fechas, del 5 al 7 de Septiembre, una de las ferias más importantes del vídeojuego, el ECTS, abrió sus puertas para ofrecernos las últimas novedades del mercado del vídeojuego. Hasta allí se desplazó Computer Gaming World a fin de poneros al día sobre cualquier juego que pudiera interesaros.

En esta edición se observó la falta de algunas compañías importantes como Electronic Arts o Activision. Ello renovó la polémica acerca de la posible falta de prestigio del ECTS –incluso se han llegado a oír rumores de la desaparición de esta feria–. Pero la verdad, es que una vez inmersos en la dinámica del ECTS, la falta de estas dos grandes compañías se vio suplida por el buen hacer de todos los demás y la aparición de productos estrella de la mano de compañías como Blizzard, con Warcraft III o Diablo II, y tantos otros que volvieron a convertir la actual edición del ECTS en un evento inolvidable. La feria tuvo una gran asistencia y horas antes ya se podía notar la emoción y la ilusión de todos los que un año más han puesto todo su empeño y todo su corazón en conseguir algo nuevo, espectacular, interesante o cualquier adjetivo o superlativo que se nos ocurra, para ofrecernos lo mejor. A continuación os ofrecemos un amplio repaso de los juegos más interesantes que se presentaron en esta edición.





AVENTURA/ROL

Alone in the dark IV (Infogrames)

Las aventuras de Edward Carnaby vuelven de nuevo a todos sus aficionados en esta nueva entrega de Infogrames. Con un entorno mucho más real y terrorífico gracias a su sombría atmósfera, suspense y un argumento muchísimo más trabajado. Sin lugar a dudas, llevará el género de la aventura a dar un paso decisivo en cuanto a calidad de gráficos, emoción jugabilidad. Recordar: "El terror viene de aquello que no podemos oír, pero que sentimos y sabemos que está cerca..."

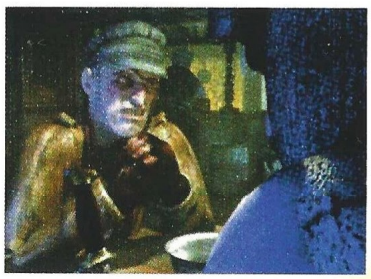
Arcatera (Ubi Soft)

Arcatera es un juego de aventuras con elementos de Rol, donde nuestro protagonista deberá de investigar y resolver un crimen en un tiempo de tres semanas. La investigación se centrará en una secta satánica que intenta hacerse con el poder y destronar al príncipe de la ciudad. Como innovaciones podemos citar que el modelo de vida es sumamente real. Los habitantes y nuestro protagonista interactúan de una forma natural y reaccionan acorde a las necesidades reales que tienen. Soberbios gráficos de alta resolución y una atmósfera apasionante.

Diablo II (Blizzard)

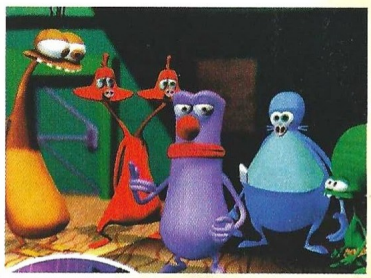
Una de las grandes esperanzas de todos los aficionados al género del Rol. Con un interfaz verdaderamente fascinante, la segunda parte de este magnífico programa nos trae una serie de escenarios diferentes al aire libre, con grandes viajes de por medio, más acción, una trama argumental muy cuidada, y cinco nuevos tipos de personajes: Amazona, Paladín, Bárbaro, Hechicera y nigromante. Sus viajes y enigmas a través de los variados y extensos parajes nos llegarán a mediados del siguiente año.

Drácula (Microïds)



Una aventura basada en el universo de B. Stoker, pero que continúa al final del libro. Tras siete años de tranquilidad, Jonathan, observa que su amada vuelve a Transilvania. Entonces se ve obligado a viajar hasta allí para desentrañar el misterio que vuelve a aparecer sobre la figura de los vampiros y su siniestro amo, el Conde Drácula, en teoría ya muerto. ¿Es posible que haya resucitado?

Escape from Dr'S (Ubi Soft)



Un juego extraño pero divertido, donde tomaremos el papel de cada uno de los cinco alienígenas protagonistas del juego: Gorgeous, Candy, Stereo, Etno y Bud.

El Doctor S, es un malvado personaje que gusta de poseer extraños especímenes. Cuando encuentra a nuestros cinco amigos piensa que es el colofón ideal para terminar su sádica colección. El programa transcurre a lo largo de más de quinientas localizaciones. Un juego rico en puzzles y enigmas, eso sí, lleno de humor y con un apartado gráfico encomiable.

Final Fantasy VIII (Eidos)

Galbadia y Dollet son dos países inmersos en una tremenda guerra desde hace mucho tiempo. El protagonista de nuestra historia, y como prueba para poder pasar su graduación como cadete, deberá intentar reconciliarlos y acabar con una guerra tan cruenta como inútil. Como veis el argumento es interesante y la historia, que envuelve a un gran número de perso-

najes, parece ser la mejor de la saga. Con una mejora importante de los gráficos y de los elementos dinámicos incorporados, FF VIII se perfila como uno de los juegos de rol más prometedores.

Invictus (Virgin)

Otro de los juegos que mezcla la estrategia con el rol. En un entorno grandioso como es la mitología griega, podremos seleccionar unidades entre más de treinta tipos distintos, establecer alianzas y organizar nuestra banda. Elegiremos las formaciones adecuadas en cada batalla y según interactuemos en los distintos escenarios afectará más tarde al desarrollo de la historia y al comportamiento de los personajes. Los miembros de nuestro grupo mejoran con respecto a cada misión que van superando. Tendremos a nuestra disposición diez legendarios héroes como Cadmus, o Hércules pudiendo utilizar sus especiales poderes. Los escenarios están muy cuidados y los gráficos son muy buenos y detallados.

Nocturne (Gathering of Developers)

El año es 1940. Hombres lobo, vampiros, muertos vivientes y toda clase de terribles criaturas que acechan en la noche. Nuestro personaje es un agente especial del FBI encargado de contrarrestar esta terrible amenaza. Nocturne es una aventura en tercera persona donde los efectos físicos y el trabajo sobre sombras y colores en alta resolución, intenta conseguir que sea visualmente una de las ofertas más atractivas para el usuario. Los efectos de cámara y la música ambiente cambian según las circunstancias para crear una atmósfera adecuada en cada momento.

Nox (Westwood)

Una interesante mezcla de juego de rol con elementos de estrategia es la interesante opción que ofrece Westwood. Nox presenta un mundo mágico, fantástico, a una escala épica en la que podremos encarnar a tres personajes principales: Clérigo, Guerrero o Mago. Cada uno de los personajes tiene una forma distinta de enfrentarse a los intrincados enigmas y situaciones. Los guerreros cuentan con sus armas, los clérigos con sus rezos y oraciones y los magos podrán conjurar mágicas criaturas y darles órdenes. Todo un RPG.

París 1313 (Microids)

Una aventura gráfica totalmente renovada en un nuevo sistema diseñado para hacer partícipe al jugador de una experiencia no sólo lúdica, sino también cultural. El hilo de la historia empieza cuando en medio de las fiestas populares un prometedor inventor, Adam, desaparece sin dejar rastro. A partir de aquí nuestras investigaciones empezarán a desmadejar un increíble misterio que nos llevará a dar un recorrido completo por el París antiguo. La forma más homogénea de jugar con erudición.

Una auténtica enciclopedia de aquel período. Gráficos increíblemente detallados y una trama argumental muy cuidada.

Runaway (Dinamic)

La empresa española lleva en conjunción con Péndulo desarrollando desde hace años un exhaustivo trabajo que tiene su culminación en Runaway. Esta aventura desarrollada en una resolución de 1024x768 tiene un aspecto gráfico similar a la mejor de las películas de dibujos animados, una trama argumental muy desarrollada donde como ingredientes básicos se mezclan nuestro protagonista, un estudiante perseguido por la mafia, una explosiva bailarina y un mundo donde nadie es lo que parece con asesinatos, dinero, ambición, fanáticos religiosos y mentiras, cientos de mentiras.

Rune
(Gathering of Developers)

Este original juego de acción/aventura, discurre inmerso en la mitología vikinga. En un mundo épico, donde la fantasía es realidad, donde los hombres conviven con los dioses. Nuestro papel es el de Ragnar, un joven guerrero que debe luchar contra las amenazas que están diezmando a su poblado. Un arsenal con armas del período y una historia que transcurre en tres actos y distintas localizaciones tanto subterráneas como subacuáticas y a través de un largo viaje llevará a nuestro protagonista a ganarse su merecido Valhalla.

Unification- Martian Gothic
(Take2)

El primer juego pensado para poder jugar en Playstation y PC, nos lleva a una aventura con un gran guión, que a primera vista, parece bastante interesante. La historia se remonta pasado el año 2000. La NASA planifica y envía una misión espacial a Marte con un motivo principal: encontrar si la hay, existencia de vida. Tras la llegada de los astronautas al planeta, las comunicaciones se interrumpen súbitamente. No se sabe nada del equipo. Inmediatamente, otra misión de exploración asume la responsabilidad de desentrañar el misterio e intentar recuperar al anterior equipo.

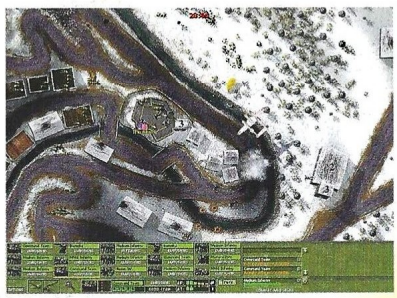
ESTRATEGIA

Age of Wonders
(Take2)

Un programa que combina magistralmente los elementos de un juego de Rol, donde la fantasía, la magia y las acciones a realizar dependen de un entorno totalmente inesperado, con los elementos de un juego de estrategia de lo más auténtico. Diseñado para poder jugar en entorno multijugador y potenciando mucho la cooperación entre jugadores el programa viene con un tutorial tan sencillo como completo, que permite al jugador tomar control inmediato de los mecanismos básicos de juego

Close combat IV
(Mindscape)

Ambientado en uno de los teatros de operaciones más duros de la Segunda Guerra Mundial, la Batalla del Volga, implementa la saga de juegos de estrategia en tiempo real creados por Microsoft y mejora la calidad tanto gráfica como de juego. Con posibilidad de manejar las operaciones aéreas. Una de las características más destacadas aparte de su excepcional calidad gráfica y de la exactitud topográfica, es la continuidad de sus escenarios que influirán decisivamente en las operaciones siguientes. Estará disponible en Noviembre del 99.



Command & Conquer: Renegade
(Westwood)

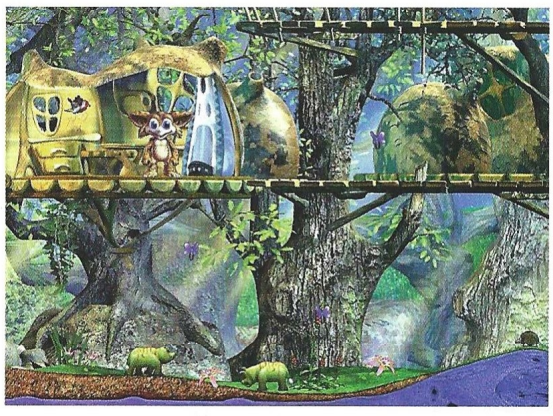
Tras la aclamada saga de escenarios y opciones que nos ha ofrecido Westwood con el mundialmente famoso Command & Conquer, su nueva parte, Renegade, supone un cambio total tanto en el aspecto gráfico como en el motor utilizado. Los gráficos funcionan en un entorno 3D, mientras que las estructuras, defensas y construcciones son las mismas en esencia, aunque hay mejoras y nuevos añadidos. Las unidades son también una mezcla de las antiguas, pero con nuevas tropas todas ellas inmersas en un mundo tridimensional y visualmente mucho más detallado. Según Westwood estará disponible para mediados del 2000.

Creatures Adventures (Mindscape)

Los Norns, protagonistas de la anterior saga, siguen siendo los personajes principales de esta ingenosa continuación. Destinado a un público más joven, se les ofrecerá la posibilidad de crear, mantener y vigilar organismos vivos. El jugador tendrá toda la responsabilidad en sus manos de la vida de estos seres. Con multitud de opciones y posibilidades, el programa se convierte en un auténtico laboratorio virtual de ingeniería genética.

Creatures III (Mindscape)

Otra visión distinta del anterior programa, pero que se desarrolla en el espacio. En esta entrega los jugadores podrán crear vida en el cosmos en forma de tres clases de criaturas: los Norns, sobradamente conocidos, los Ettins y los Grendels. Las posibilidades aumentan al mismo nivel que los problemas. Empezaremos con unos bien educados Norns para ir creciendo en familia rápidamente. Los problemas no se harán esperar.

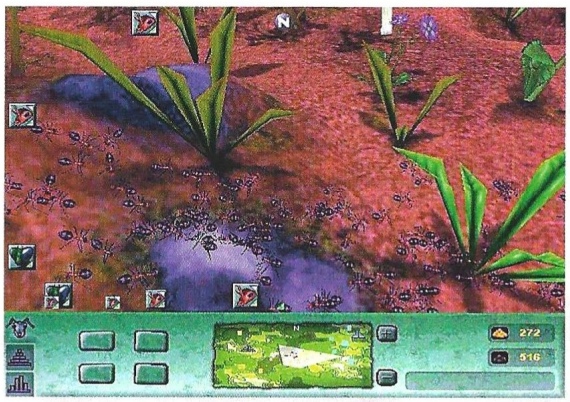


Diplomacy (Hasbro)

Uno de los imperecederos juegos creado por Avalon Hill, una de las empresas punteras y más antiguas de juegos de mesa pasa al ordenador de la mano de Hasbro. Ambientado en la conquista de todos los territorios de la tierra, el jugador deberá de establecer alianzas entre varios países y conseguir acuerdos diplomáticos que aseguren su estabilidad; pero recuerda, como dijo Maquiavelo, "Los tratados están para romperlos, pues para eso se firmaron." En Diplomacy, uno no puede fiarse de nadie, pues todos persiguen la dominación del mundo.

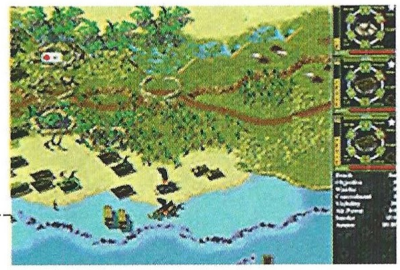
Empire of the Ants (Microïds)

Un programa de estrategia bastante atípico y la estrella de Microïds en esta edición de la feria, Empire of the Ants nos pone al frente de la organización de todo un hormiguero. Desde la alimentación, pasando por la reproducción, las tareas y las órdenes a la colmena entera, estaremos a cargo de la dirección entera del hormiguero. Algo que aunque a simple vista parece fácil, los que tuvimos la suerte de probarlo observamos la gran complejidad que entraña. Con unos excepcionales gráficos y adictivo como el que más, tendremos que esperar hasta finales de este año y primeros del que viene para poder disfrutar de este excelente juego.



Napoleon 1813 (Empire)

Muy parecido en concepto al antiguo "Fields of Glory" de Microprose, tenemos ante nosotros un excepcional juego de guerra que trata de la campaña de Francia o la llamada "batalla de las naciones" (o más conocida como la campaña de Leipzig). El objetivo es el mismo: derrotar a la alianza formada por los rusos, austríacos, suecos y prusianos. Con un nivel de detalle increíble, es soberbia la impresión de poder manejar los regimientos y observar las evoluciones de nuestras órdenes y las encarnizadas batallas cuerpo a cuerpo. Es un juego de estrategia en tiempo real con un gran nivel de inteligencia artificial que sigue los parámetros estratégicos de los expertos de la época, como Von Clausewitz o Jomini. Toda una alegría para los aficionados al tema napoleónico.

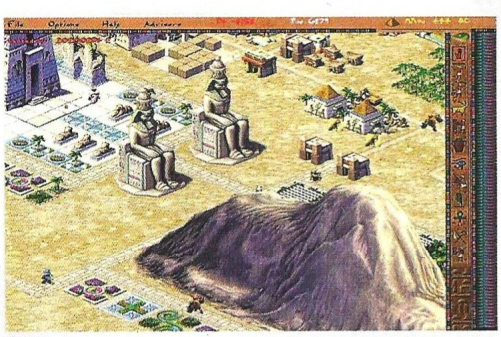


Panzer General 3D (Mindscape)

La última entrega de lo que ha llegado a convertirse ya en un clásico de los juegos de guerra regresa con un lavado de imagen y un mecanismo más dinámico. Para todos aquellos aficionados al mundo del Wargame será como jugar una partida de auténticas figuras de carros, infantería y aviación con total vida y libertad de movimientos. No sólo es un lavado de imagen sino un intento de acercar cada vez más la realidad al jugador y poder conseguir también una depurada estética sin que por ello deje de ser funcional. El programa admite juego por red, dos jugadores en la misma máquina e Internet. Toda una joya.

Pharaoh (Havas)

Un emulador de los tiempos faraónicos donde nuestro máximo logro será construir las pirámides. Deberemos de manejar todos los recursos de la época y conseguir una civilización floreciente. El juego destaca por su excepcional atmósfera y su cuidado detalle.



Rising Sun (Take2)

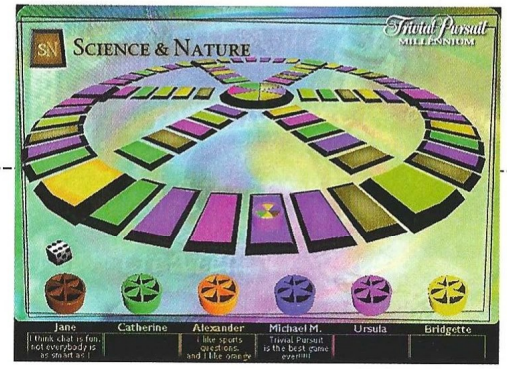
Es el año 1941. Tras el devastador bombardeo de Pearl Harbour, las fuerzas japonesas prosiguen imparables su inigualable escalada de éxitos militares. Con escenarios abiertos en casi todos los frentes, especialmente en el Pacífico, tomaremos el control de las fuerzas de un lado o de otro en varias campañas con más de 30 escenarios. Los órdenes de batalla y todas las especificaciones de cada uno de los países contendientes están fielmente representadas. Un Wargame de acción frenética que contempla uno de los frentes más abandonados en los juegos de guerra: el Pacífico.

Shadow Watch (Red Storm)

Juego de estrategia en el que dirigiremos a un grupo de comandos especiales, seis en esencia, cada uno de ellos con un estilo muy completo y definido incluyendo francotiradores, expertos en artes marciales, demolición y armas y equipos. A través de dieciocho mapas de campaña en tres exóticas localizaciones recorreremos nuestra andadura tanto en modo de campaña como en misiones sencillas. La música es interactiva al desarrollo de las acciones del juego, incluyendo buenos efectos especiales y escenas de diálogo y animaciones.

Stars Supernova (Empire)

El sucesor del aclamado "Stars!", pero en esta ocasión con un componente mucho más estratégico, eso sí, con avanzados gráficos en alta resolución y sobre treinta escenarios individuales más las campañas multijugador. Una de las novedades que incluye es que el turno de juego es simultáneo, algo que agiliza mucho la acción. Incluye la diplomacia y un editor de escenarios para poder crear nuestro universo particular. Muchas razas, ingentes cantidades de planetas y multitud de recursos, naves, armas y equipos.



Trivial Pursuit (Hasbro)

Uno de los clásicos de toda la vida en edición muy mejorada para ordenador. Con todo lujo de detalles las preguntas están apoyadas en un alarde de medios que aprovecha todas las cualidades multimedia de un PC para ofrecer un producto de calidad. Gráficos 3D y gran calidad de sonido. Una gran base de datos que contiene muchos temas y preguntas y que estará apoyado para seguir ofreciendo nuevos temas. Una de las características fundamentales es la de promulgar la interacción entre jugadores y el juego en equipo.

Warlords Battlecry (Mindscape)

La popular serie basada en turnos de uno de los clásicos Wargames de ordenador retorna totalmente revitalizada con gráficos 3D, dieciséis clases de héroes, nueve razas totalmente renovadas, muchas más construcciones y capacidad para poder desarrollar el juego en tiempo real. La magia tendrá mucho que ver y aparte de las razas existen dos alineaciones básicas de sobra conocidas: buenos y malos. Hay seis capítulos con una trama argumental en la que se irán desarrollando los escenarios. Todo un avance en la evolución de la saga Warlords.

Warcraft III (Blizzard)

Una de las sensaciones de la feria. Incorpora novedades importantes. Quizás lo más llamativo sea que el juego discurre en un entorno tridimensional real y que los personajes han aumentado bastante de tamaño. Blizzard incorpora el llamado RPS o Role Playing System. Esto consiste en incorporar elementos de rol tradicional en un juego de estrategia. Seis razas en total, incluyendo humanos y demonios, cada una de ellas con sus propios equipos, armas y héroes, se disputarán el control de las nuevas tierras. Aunque el mecanismo de construcción tiene las mismas bases, el sistema de juego varía en cuanto a que la cantidad de desafíos que podemos encontrar dentro de una misión, convierten al juego, si cabe, en una obra maestra. Adictivo, jugabilidad cien por cien, con más diálogos y un estilo mucho más real, con una nueva historia más desarrollada y un aspecto gráfico verdaderamente sensacional. Sólo un defecto: todavía tendremos que esperar para disfrutarlo hasta finales del 2000.

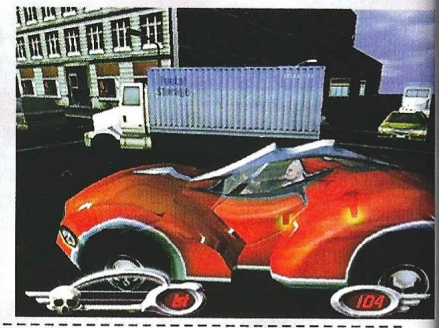
ACCION

Blade (Rebel Act)

Creado en un entorno completamente tridimensional, lo podríamos definir como un juego de acción en tercera persona. Es mucho más que un juego de lucha en 3D. La aventura se desarrolla en un mundo fantástico y hostil, pero de una inconmensurable belleza. Con efectos dinámicos reales de luz, agua y en resumen, de todos los entornos reales donde nos movemos están perfectamente simulados. El juego ofrece también puzzles tanto de naturaleza intelectual como física. Está basado en la exploración y el combate.

Carmageddon: DeathRace 2000 (SCI)

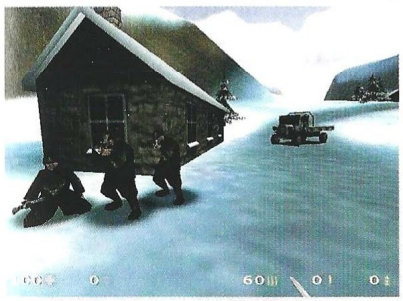
No es una secuela. Es mucho más salvaje. A las inocentes víctimas de los anteriores años que un maníaco homicida atropellaba sin piedad, les ha llegado la hora de la venganza. En forma de zombies



homicidas se abalanzarán contra el coche que más daño ha infligido durante los últimos años. ¿Volverá a ser un título tan polémico? Sólo el tiempo nos lo dirá. Aprovechando la tecnología de aceleradoras gráficas se ha añadido más realidad que nunca.

Codename Eagle (Take2)

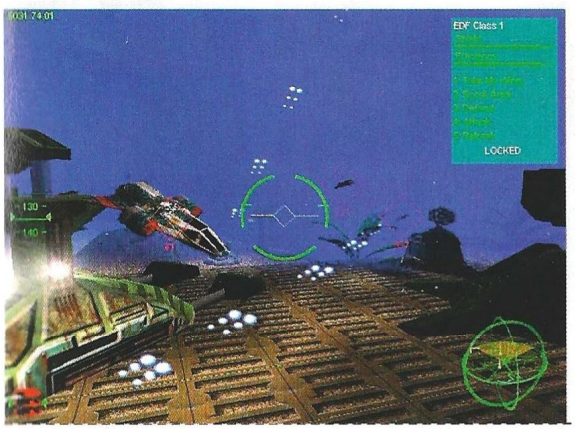
El zar de Rusia ha muerto. Los dirigentes piensan que la decadencia soviética puede llegar a ser imparable. Se necesita más recursos, más expansión.



Se necesita dinero. Para ello, el enorme gigante se moviliza para crear una máquina de guerra lo suficientemente poderosa como para invadir y aplastar cualquier país que se le oponga a su anexión. Los países occidentales buscan poder contrarrestar el golpe y crean un comando especial encargado de realizar misiones de infiltración en lo más profundo del territorio enemigo.

Deep Fighter (Ubi soft)

Juego basado en el intenso combate desarrollado bajo las aguas por una nación que intenta sobrevivir y cuyo objetivo es la de poder construir una nave madre que los pueda transportar a otro lugar a salvo de aguas hostiles. Nuestro papel es el de un líder de un equipo de caza que realiza misiones de combate, seguimiento, rescate y exploración. Toda una aventura subacuática.



Evolva (Virgin)

Juego de estrategia 3D, donde tomaremos el mando de una fuerza compuesta de guerreros alterados genéticamente y potenciados, denominados Genohunters. La amenaza consiste en una letal forma de vida alienígena que ha infectado la mayoría de los planetas del sistema. Con un entorno totalmente interactivo y la posibilidad de poder jugar por Internet y demostrar, gracias a técnicas de clonación simuladas, quién ha podido crear el equipo de guerreros más letal.

Freespace 2 (Virgin)

Simulador de combate espacial basado en una historia que tiene lugar en el año 2367, donde una gran guerra entre humanos y vasudans ha devastado todos los recursos, y las dos razas intentan recuperarse. Las características más singulares son que el combate es muy detallado y es lo más parecido a una batalla entre aviones de la Segunda Guerra Mundial, pero en un entorno espacial. El interfaz de juego es sencillo e incluye un editor de misiones que hará muy difícil aburrirse pronto de este juego. Una treintena de misiones y sobre setenta tipos diferentes de naves espaciales.

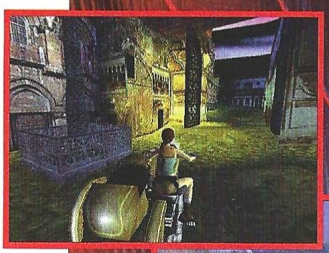
Furballs (Acclaim)

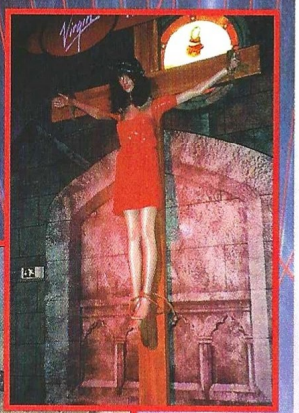
Una divertida combinación de arcade y juego tridimensional en primera persona, con desafiantes puzzles y gran sentido del humor. Furballs nos lleva a un mundo de muñecos de peluche, en donde seis desesperados y variados padres intentarán rescatar a sus hijos de las garras de su malvado secuestrador, el general Viggo. Mediante un tremendo arsenal y en enfrentamientos nada sanguinarios, los Furballs deberán acabar con las tropas del general reduciéndolas a pelusa. Muy divertido y adictivo, con un estilo muy similar a las mejores películas de dibujos animados.

Las estrellas de la Feria

Toda edición tiene sus grandes protagonistas, y si tuviéramos que elegir los ganadores el primer e indiscutible puesto sería para Warcraft III. Su nuevo motor tridimensional y las nuevas mejoras añadidas tanto al juego como al aumento de razas, hacen de él el candidato idóneo. En segundo lugar otro de los programas que ha marcado un hito con respecto a la estrategia en tiempo real como ha sido Command & Conquer, se ve reforzado por la aparición de otro programa que también cambia de aspecto como es Command & Conquer: Renegade. Tras la estrategia y cerca de la simulación el tercer galardonado podría ser Grand Prix III, un programa que tanto por su velocidad, como por su aspecto gráfico ha impresionado a todos los presentes.

Messiah, por su innovador guión y las posibilidades que ofrece nos ha parecido muy interesante. Aparte de poseer algo de lo que suelen carecer muchos como es originalidad, su argumento y su tremenda acción es una de las opciones más llamativas. Por último y no menos honroso, Tomb Raider IV, fue otro de los más esperados y que no decepcionó a nadie. Su aumento de resolución, su interesantísimo guión y el entorno en donde transcurre la historia, le hacen merecedor de ser una auténtica estrella, aparte de todas las expectativas que se han creado en torno al personaje de Lara Croft. Y con este repaso, creo que os hemos mostrado las últimas tendencias que parecen van a marcar la pauta de aquí a unos meses en el mundo de los juegos de ordenador.

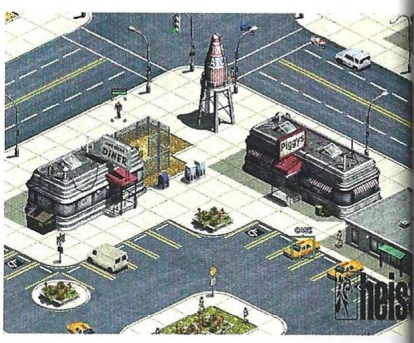




Heavy Metal: F.A.K.K. 2 (Gathering of Developers)

Inspirado en la estrella Julie Strain, galardonada por Penthouse en 1993, los programadores crearon este personaje, cuya vida discurre plácidamente hasta que su planeta es arrasado y decide dedicar su vida la venganza. El programa es bastante interactivo y todas las actitudes y decisiones que vayamos tomando influirá posteriormente en el comportamiento y los eventos que sucedan. Intrigas, acción y una serie de puzzles y desafíos esperan continuamente a nuestra heroína, en un mundo tan extraño como hostil.

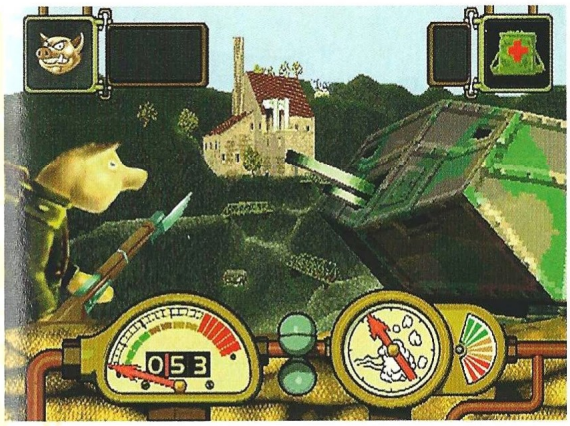
Heist (Virgin)



Originalidad ante todo. Deberemos controlar, organizar, equipar y dirigir una banda a fin de poder efectuar robos con la mayor precisión y con la mínima violencia necesaria. Lamentablemente el FBI y los cuerpos especiales de la policía tratarán de impedir el buen hacer de nuestros ladrones. Para ello tendremos que tener en cuenta los historiales de cada uno de los miembros que vamos a reclutar y seleccionar los mejores. El juego transcurre en cinco auténticos distritos de Estados Unidos.

Hitman (Eidos)

Hitman es un juego en tercera persona que combina dosis de sigilo, estrategia y disparo. Con más de 80 personajes y veinte entornos distintos, este programa presume de tener unos de los entornos gráficos más cuidados. Tanto el argumento como su animación gráfica son excelentes y cuenta con una banda sonora bastante interactiva. Probablemente será uno de los espectáculos visuales más impresionantes.



Hogs of War
(Gremlin)

Si os imagináis un mundo entero dominado por la raza porcina, Hogs of War os resultará muy curioso. Con seis naciones en "pezuña" de guerra y seis ejércitos diferentes cada uno de ellos con sus propias fortalezas y debilidades. La acción tiene lugar en un vasto escenario 3D y el jugador podrá tomar el control de uno de los ejércitos contendientes. Se podrá jugar en red y tiene todo el aspecto de ser auténticamente divertido.

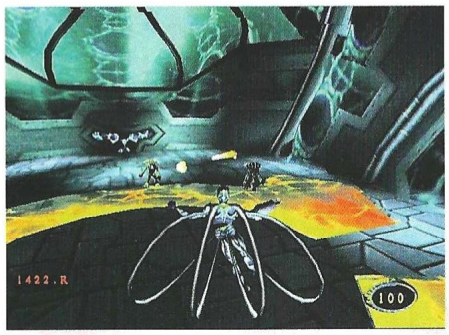
Kiss Psycho Circus
(Gathering of Developers)

Ambientado en una atmósfera circense, los seguidores de Kiss se abrirán camino entre criaturas de pesadilla, todo ello con una excelente banda sonora y unos efectos gráficos y de animación asombrosos. Todo un alarde de originalidad convierte este título en un entretenido programa de acción en donde a través de un entorno tridimensional interactivo batallaremos contra criaturas con comportamientos insospechados. Un variado arsenal será nuestra entrada al circo donde el espectáculo seremos nosotros. Disponible a principios del 2000.

Max Payne
(Gathering of Developers)

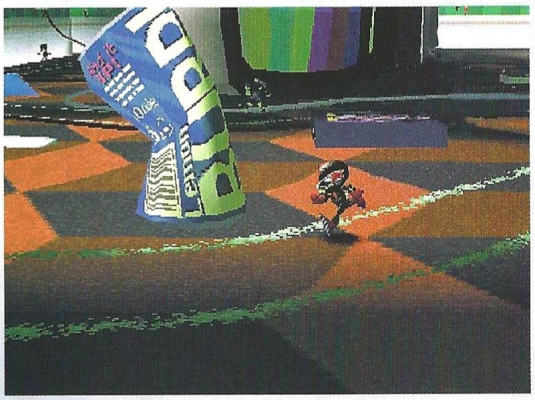
Con un sensacional entorno 3D y una calidad gráfica muy elevada, Max Payne se basa en la historia de un agente de policía que debe luchar contra el mal encarnado en terribles muertos vivientes transformados por causa de una droga denominada Valkyr. Acción desmesurada, una banda sonora interactiva y cientos de horas de diversión es lo que nos ofrece este grandioso título.

MDK 2
(Shiny)



Segunda parte del aclamado programa que recoge el relevo de la saga y que en un entorno muy mejorado nos presenta una trama en la que podremos seleccionar nuestro protagonista de entre tres personajes; Max, Dr Hawkins y Kurt, nuestro anterior héroe. Importantes diferencias en el aspecto gráfico y numerosas secuencias cinemáticas hacen de 9 entornos diferentes todo un mundo para explorar. Transparencias, comportamiento dinámico de los efectos de la luz y efectos de movimientos muy estudiados es parte de lo que nos ofrece MDK 2.

Micro Machines 4
(Codemasters)



Este juego diseñado con un énfasis especial en el modo multijugador, está creado en un entorno 3D real en el que competiremos entre objetos comunes de nuestra casa. Como todos sabéis las miniaturas en las que está basado el juego son bastante famosas y están bastante bien representadas en el programa que nos ocupa. Los coches podrán ser equipados con armas que recogeremos en medio de nuestras carreras.

Off the road
(Codemasters)

Imaginaros un 4x4 en medio de un desierto y encima la posibilidad de poder elegir entre Jeeps, camiones e incluso vehículos militares. Eso es "Off the road". Con una jugabilidad asombrosa y unos

efectos gráficos muy trabajados y reales, el programa se convierte en una simulación de carreras todo terreno pero con la posibilidad real de entretener y divertir. Las localizaciones y los escenarios donde correremos abarcan todo tipo de entornos naturales, como desiertos, bosques, zonas nevadas, etc. Además posee soporte multijugador de hasta ocho jugadores en Internet. Llegará hasta nosotros posiblemente a finales del invierno de este año.

Oni (Bungie)

Oni es un juego de acción y aventura en tercera persona.

Con un gran arsenal e inspirada la protagonista en series como Nikita, encarnaremos a Konoko, que en el año 2032 lucha contra la corrupción y el crimen organizado. Para llegar al final deberá de pasr un edificio de 15 plantas, donde al más puro estilo de "La Jungla de Cristal" no sabrá que es lo que la espera detrás de cada rincón.

Phoenix (Hasbro)

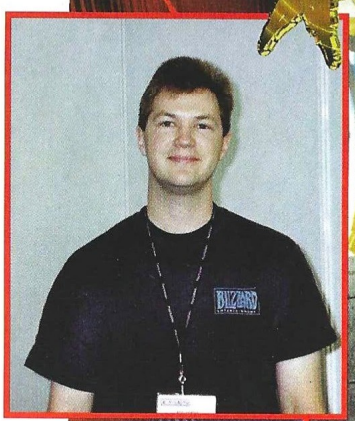
Un sensacional juego para un jugador o para entorno multijugador que recrea combates en el espacio. El papel principal es el de un policía , Beck, un hombre torturado que carga en su conciencia la culpabilidad de la muerte de su compañero.

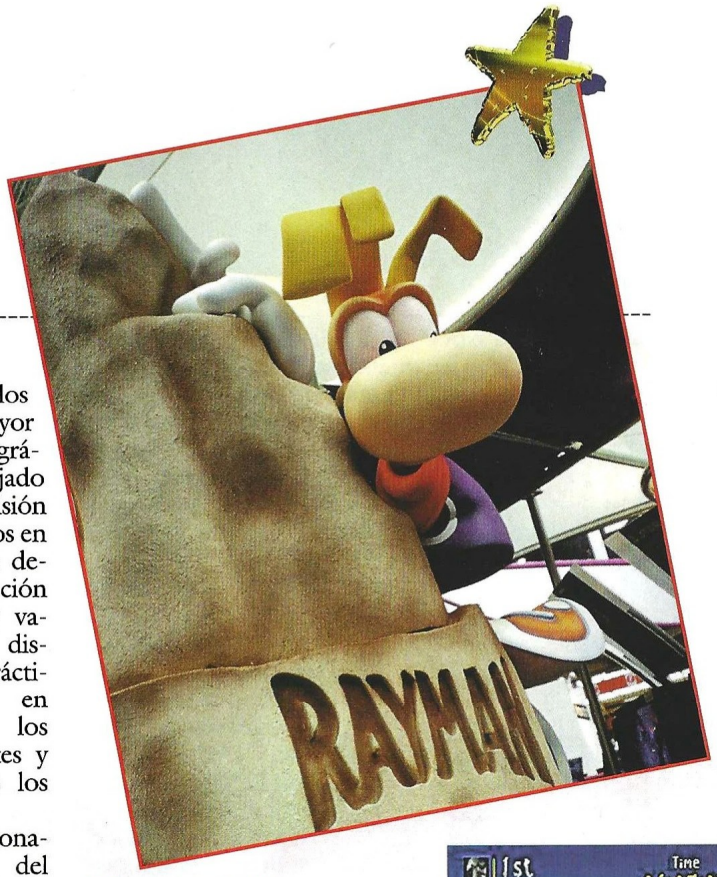
Con una ingente cantidad de misiones (más de 65) iremos recorriendo a modo de película interactiva, varias formas de llegar al final de este apasionante juego.

Rostros conocidos

Como todos los años desfilaron por la feria populares personajes del mundo del ordenador y del videojuego. Personas que con su aportación han convertido títulos que no hubieran pasado de ideas en clásicos. Por ejemplo, tuvimos la suerte de encontrarnos con David Shiny Perry, alma mater del grupo de diseño y programación de Messiah, que estuvo entrevistándose con Computer Gaming World. Hombre simpático, afable y de una estatura bastante prominente, se acercó a nosotros para hablarnos de una criatura que lleva gestándose durante mucho tiempo en el corazón de este hombre. Propietario, relaciones públicas y programador, David Perry nos relató todos los pormenores de Messiah y nos aseguró que en muy breve plazo podréis disfrutar del fenomenal juego que con tanta ilusión han creado.

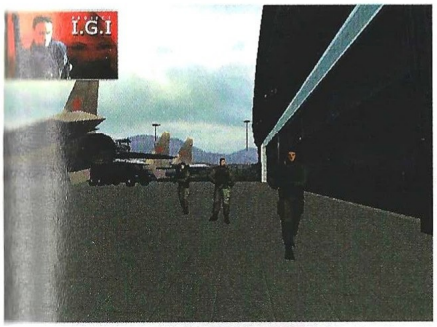
Otro de los personajes más asediados y con razón fue Rob Pardo, jefe de equipo de programación de Blizzard, y uno de los hombres que más sabe sobre Warcraft III, una de las estrellas de la feria. Personas agradables que suelen disfrutar con su trabajo y que con su granito de arena consiguen llevar la ilusión, emoción e incluso rebajar el estrés de muchos usuarios.





Project I.G.I.
(Eidos)

Estamos ante un juego en primera persona, los escenarios han sido realizados con el mayor realismo y esmero tanto a nivel técnico como gráfico. Expertos del SAS británico han aconsejado tanto en la forma de cómo se desarrolla una misión hasta de las misiones más comunes. Los entornos en donde se desata la acción son muy variados y discurren prácticamente en todos los continentes y en todos los climas.



La personalidad del héroe que encarnamos varía y se debatirá entre sentimientos personales y la fidelidad a la nación a la que sirve.

Rally Masters
(Infogrames)

Otro de los buenos programas de Rally que nos llegan, esta vez de la mano de Infogrames. Podremos seleccionar diferentes tipos de coches, pilotos y escuderías. El control de daños estará bastante detallado y uno de los puntos fuertes del programa son sus circuitos, incluidos los españoles y las emocionantes carreras dos contra dos. Oficialmente licenciado por Michelin, este programa promete ser tanto por la realidad de su conducción como por las posibilidades que ofrece, uno de los juegos estrella de la compañía francesa.

Renegade Racers
(Virgin)

Buck Billionaire es un siniestro y excéntrico personaje que invita a doce auténticos renegados provenientes de todas las partes del mundo a participar en una espectacular carrera. Cada uno de los participantes tendrá que vencer en su camino a los demás competidores. Pero no están solos: decenas de artefactos y mejoras que encontrarán en su camino serán de gran ayuda para poder vencer a los demás renegados. Un entorno 3D real y un argumento divertido así como una animada banda sonora, hacen de Renegade Racers un arcade lleno de diversión.

Sega Rally II
(Empire)

Con los últimos datos actualizados, Sega Rally II es todo un espectáculo visual en cuanto a conducción de rally. Sus impresionantes gráficos y la jugabilidad que desprende dejan sin respiración a cualquier aficionado al mundo del Rally. Pero sus cualidades técnicas todavía dicen más. Con resoluciones

gráficas de 800x600, 22 modelos de coches, modo de dos jugadores a pantalla partida y hasta cuatro jugadores en modo multijugador, múltiples modos de juego y circuitos, es uno de los programas más completos en cuanto a simulación de coches se refiere. Además, en España los chicos de Dinamic se encargan de distribuirlo, por lo que por un interesante precio tendremos en nuestro poder un excelente producto.

Sheep
(Empire)

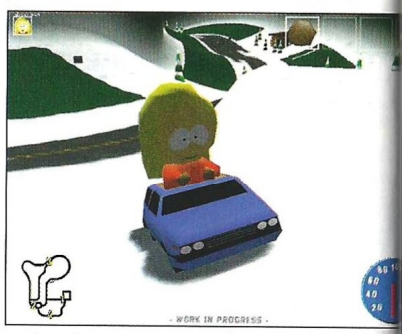
Un divertido juego cuyo principal protagonista es la oveja. Hace miles de años, los ancestros colonizaron la tierra con ovejas cuya misión era la conquista. Desgraciadamente, las ovejas prefirieron dedicarse al sol y a saborear la exquisita hierba siendo finalmente sometidas por el hombre. Con dieciséis niveles y unos gráficos verdaderamente cuidados, es la hora de que las simpáticas ovejas recuerden a lo que han venido. Además de éstas existen variados personajes tanto mascotas como humanas que intervienen en la consecución de la aventura.

Soulbringer
(Gremlin)

En un mundo mitológico, inmerso en una tierra fantástica repleta de peligros y aventuras se desarrolla este tétrico juego. El entorno 3D es completamente rotatorio y sirve para poder observar la perspectiva de la acción desde cualquier ángulo. Los efectos de luz son totalmente dinámicos, y el juego posee una estructura y resolución de color de 24-bits.

South Park Rally
(Acclaim)

Los personajes de la popular serie de televisión, Cartman, Stan, Kenny, Kyle y demás invaden las calles de south Park arrasando todo lo que encuentran a su paso en unos vehículos tan disparatados como sólo pueden existir en el mundo de South Park. Hay un buen montón de circuitos en localizaciones de South Park donde la acción, la emoción y sobre todo la divertida experiencia de manejar todos estos personajes, tan inverosímiles como hilarantes nos harán pasar muy buenos ratos pegados a nuestro ordenador.

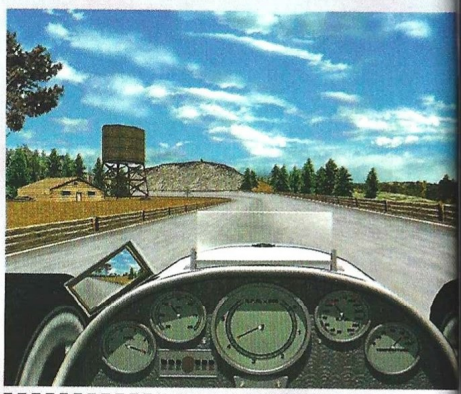


Speed Demons
(Microids)

Ambientado en carreras de coches, Speed Demons nos permite elegir hasta seis tipos de coches diferentes, en circuitos verdaderamente endiablados en los que la sensación de velocidad es bastante elevada. Permite el juego en red, hasta seis jugadores, campeonatos o simplemente correr con él. Es de notar que posee un kit de construcción, donde podremos diseñar nuestros propios vehículos. Estará disponible a finales de año.

Spirit of the Speed
(Hasbro)

Ambientado en las carreras de coches allá por 1939, podremos conducir doce de los prototipos más famosos de la historia automovilística. Si os suenan nombres como Bugatti o Auto Union C-Class os sonará la época dorada de aquellas



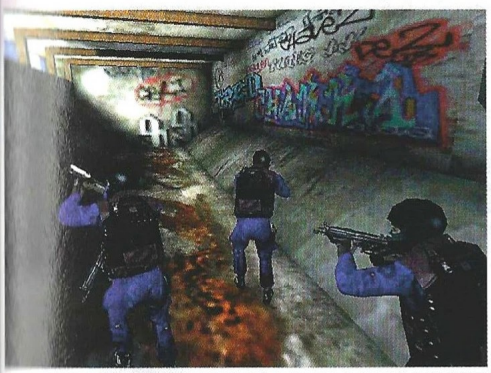
impresionantes carreras de coches. Nueve de los circuitos más famosos del mundo, y la posibilidad de competir contra el ordenador o contra siete jugadores humanos en modo multijugador, son varias de las muchas posibilidades que ofrece un programa desarrollado por una empresa con sello de calidad: Microprose.

Stunt GP
(Hasbro)

Como protagonista principal los coches de radiocontrol. Con 24 circuitos diferentes, este divertido juego capaz de ser jugado por una sola persona o en modo multijugador, transcurre en la competición entre coches teledirigidos donde para ganar vale todo. Los jugadores deberán combatir contra sus oponentes en infernales circuitos en aras de conseguir la victoria.

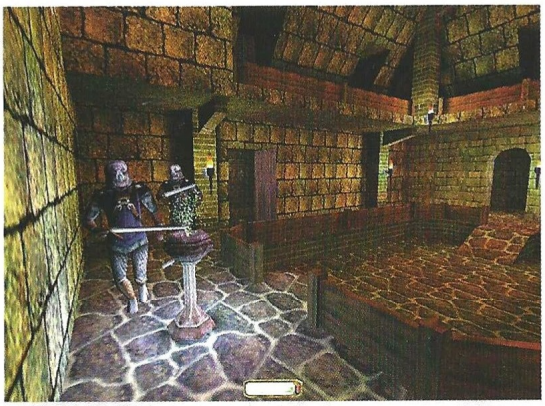
Swat 3D
(Havas)

Como oficiales de policía y líderes de un equipo especial de cinco hombres formidablemente preparados del departamento de policía de Los ángeles, estaremos al mando de las situaciones de emergencia que se produzcan. Secuestros, rehenes, asaltos y el uso de una tecnología puntera, serán bazas principales con las que nos encontraremos en un programa que sacará partido de las capacidades de la tecnología en 3D. Estar preparados para toda posible eventualidad.



Thief II
(Eidos)

Después de su aclamado "Thief: The Dark project", llega una secuela en la que la trama argumental está ligada a un universo de fantasía mucho más elaborado y mejorado. Encarnaremos el papel de un ladrón. Garrett, nuestro protagonista, es un maestro en toda su extensión en el arte de robar. Y lo utilizará en su cruzada por descubrir a una secta llamada los mecanistas que parece que han descubierto una tecnología mucho más avanzada.



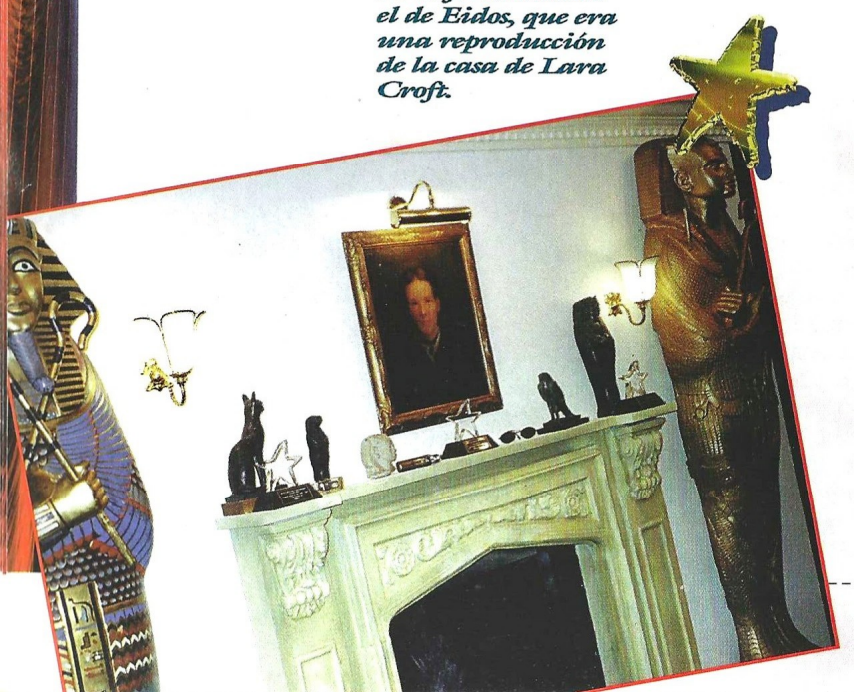
Titanium Angels
(SCI)

Una épica aventura en 3D donde tomaremos el papel protagonista de Carmen Blake, una cazarrecompensas, que apoyada por su vehículo inteligente Titan, un enorme vehículo acorazado parecido a una gigantesca araña, lucha contra una raza alienígena llamada Kaitin. En medio de todo existen tres razas alienígenas pugnando continuamente por sobrevivir, mientras los humanos, y especialmente Carmen, se ven en medio de todo el inmenso conflicto. Con una trama nada envidiable a una película de ciencia ficción Titanium Angels parece ofrecernos algo más que apariencia: originalidad.

Tomb Raider IV (Eidos)

La última de las peripecias de Lara Croft, nos sorprende en una aventura totalmente integrada en Egipto. Nuestra heroína deberá de salvase a sí misma y a la humanidad de un gran peligro que se cierne sobre el mundo. Para ello, no tendrá más remedio que jugarse de nuevo el pellejo en el interior de las tumbas y santuarios egipcios. En ésta última entrega se ha cuidado mucho el movimiento de los personajes, la animación del mundo y la dinámica del entorno. El uso de las nuevas tecnologías en cuanto a la aceleración 3D se ha aprovechado para ofrecer un producto de calidad donde tendremos que resolver intrincados puzzles y utilizar toda nuestra habilidad para poder finalizar esta apasionante aventura.

Entre los muchos "stands" curiosos que se pudieron ver en la feria destacó el de Eidos, que era una reproducción de la casa de Lara Croft.



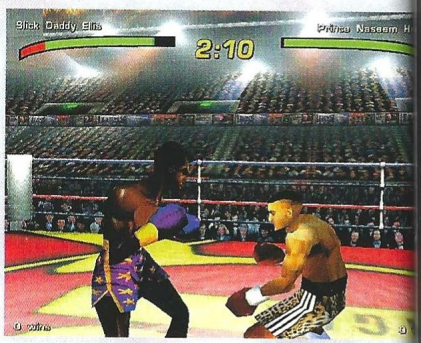
DEPORTES

No Fear Downhill Mountain Biking (Codemasters)

Uno de los escasos programas dedicados al apasionante mundo de la bicicleta de montaña. Este deporte que cuenta con numerosos adeptos, estará fielmente representado en once localizaciones diferentes de todo el mundo. Desde los desiertos de Marruecos hasta las heladas montañas suecas, podremos pedalear hasta hartarnos. Las vistas de cámara, mucho más dinámicas que en otros programas deportivos, y el realismo del juego parecen ofrecer bastantes alicientes a este programa. Posibilidad de realizar cualquiera de las piruetas y técnicas comunes de este arriesgado deporte.

Prince Nasseem Boxing (Codemasters)

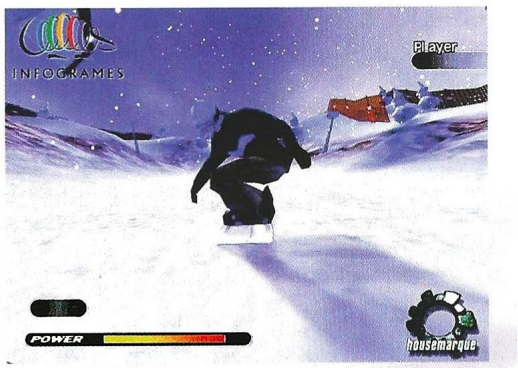
Un espectacular programa de boxeo para PC. Con el aval como consejero técnico de Prince Nasseem, varias veces campeón de este deporte, al fin podemos contar con un gran juego dedicado al noble arte del boxeo. Con 16 púgiles mundialmente conocidos en sus filas, y unos sensacionales movimientos y animaciones, la inteligencia artificial del ordenador emula la personalidad y la forma de boxear de los campeones representados. Cuatro modos de juego, incluyendo un modo "Manager"



donde podremos controlar la carrera de un púgil desde sus comienzos. El sistema de combate es bastante diferente y aunque existe una barra de energía que representa a los boxeadores, el combate puede pegar un giro inesperado en cualquier momento. Disponible a finales de este año.

Supreme Snowboard (Infogrames)

Si sois fanáticos de la nieve, disfrutaréis enormemente con Supreme Snowboard. Se le puede clasificar como un simulador deportivo, donde podremos correr contra otros jugadores, ya sea en red o contra el ordenador. Los recorridos son impresionantes, emocionantes y llenos de belleza. La capacidad de realizar piruetas y acrobacias, saltos y demás filigranas es algo no sólo contemplado por el programa sino de normal uso en las carreras. Sensación de velocidad, buenos gráficos y una banda sonora llena de ritmo y trepidante. No se puede pedir más... de momento.



SIMULACION

B-17 Flyng Fortress II (Hasbro)

Segunda parte de un programa de Microprose, sobre el bombardeo estratégico aéreo en la Segunda Guerra Mundial. Tomaremos el control de un B.17 con una tripulación de diez hombres. Cada uno de los tripulantes deberá de ser controlado

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

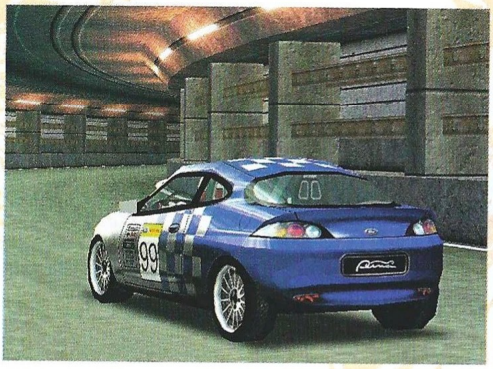
CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO



por nosotros y asumir todas las responsabilidades como comandante de vuelo, mientras planificamos misiones de bombardeo estratégico a través de Europa. Como ventaja adicional tenemos la posibilidad de manejar cazas de escolta o cazas interceptores de la Luftwaffe.

Collin McRae II (Codemasters)

La secuela de uno de los más aclamados títulos de rally, aparece con muchas mejoras y sacando todo el partido posible de las aceleradoras gráficas. Más cantidad de coches, la inclusión de importantes pilotos, bellísimos recorridos y mucho más énfasis en el entorno y la capacidad de poder conducir donde se quiera. En la gran mayoría de los programas de este tipo, tenemos un circuito donde estamos obligados a seguir. En Collin, podemos decidir salirnos de la carretera y darnos una vueltecita por el campo, lo que demuestra la versatilidad de este programa. La sensación de conducción es excelente y muy real.

Ford Racing (Empire)

Ambientado en el mundo de la elite de los pilotos de carreras de Ford, podremos manejar toda una serie de vehículos de la gama de esta marca, incluyendo coches de serie, GT, diseños avanzados y también camiones. Muy parecido al estilo "Gran Turismo" en todos los aspectos, deberemos de obtener cinco niveles diferentes de licencias para poder participar en todos los eventos disponibles. Los gráficos están verdaderamente cuidados y la ambientación es exquisita. La variedad de competiciones es amplia y podremos observar las evoluciones de hasta dieciséis coches a la vez en pista.

Grand Prix III (Grand Prix World) (Hasbro)

Secuela del legendario Grand Prix II es un simulador enfocado a la temporada y al calendario de carreras de alta competición con todo detalle. Con unos soberbios gráficos y una rigurosa información técnica. No sólo controlaremos la simulación, estamos también ante un"Manager" de la competición. Dinero, inversión en mecánica y tecnología, asistencia en pista y todos los asuntos relacionados con el mundo del motor serán tratados debidamente en este simulador.

Gunship III (Hasbro)

Este simulador de helicóptero incluye la futura posibilidad de conectividad plena con el "M1 Tank Platoon III" como mejora inmediata. Además, podremos manejar helicópteros tan variados y diferentes como el AH 64D "Apache", AH 1Z (Cobra), el Tigre o incluso el soviético MI-28 (Havoc). Gráficos y

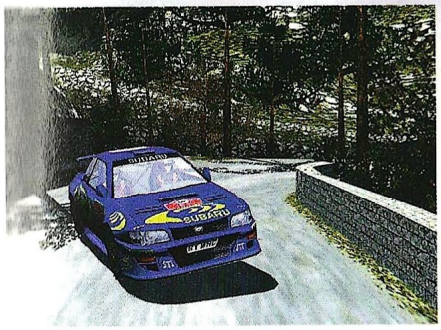
animación espectaculares y tan real y documentado como sólo Microprose es capaz de hacerlo.

Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)

Si hay un programa de acción en primera persona que haya llamado la atención, ese es Rainbow Six. La continuación nos trae gráficos mucho más detallados, 18 nuevas misiones, un arsenal mucho más actualizado y completo y efectos especiales mucho más detallados que mejoran los disparos y explosiones. A su vez la atmósfera de juego es mucho más real con soporte gráfico completo a la acción del francotirador, condiciones ambientales y la acción del tiempo (lluvia, nieve, etc.) También añade un nuevo editor de misiones y un sistema de "replay" de las misiones efectuadas. Todo un simulador de los equipos de las fuerzas especiales.

Rally Racing Simulation (Ubi soft)

Basado en una de las más prestigiosas competiciones, el rally de Mónaco, ofrece 18 etapas con más de 360 Km. de tramos muy variados. Treinta coches y una representación real de todos los daños del coche. Cada una de las piezas pueden arañarse, romperse o abollarse. Los efectos atmosféricos y las condiciones ambientales están totalmente presentes. Por otra parte podremos disfrutar de cualquiera de los cuatro modos de juego: torneo, desafío, multijugador y contrareloj.



El modelo gráfico y sobre todo la sensación de juego son bastante reales y completas. La única pega es que se dedique en exclusivo al rally de Mónaco. No se puede pedir todo... ¿O sí? Disponible para Marzo del 2000.

Supercross 2000 (Acclaim)

Avalado por una de las grandes figuras del motocross mundial, Jeremy McGrath, este simulador se perfila como uno de los mejores intentos para simular las acrobáticas piruetas y sentir la extrema velocidad y elevado riesgo de este deporte de competición. Se puede jugar a la vez en la misma máquina y a pantalla partida varios jugadores en circuitos 3D, en distintos terrenos y en las más variadas condiciones climáticas.

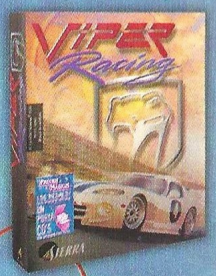
World Sports Car (Empire)

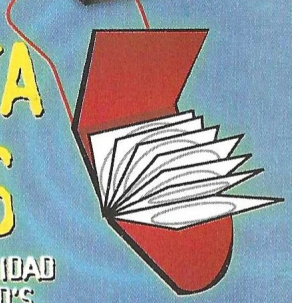
Esta vez tendremos la oportunidad de conducir los prototipos y coches de carreras más veloces del mundo, no sólo en la pista donde se exhibirán los prototipos sino también en las calles. Secuencias cinemáticas de alta definición confieren un realismo extraordinario a este programa. A todo esto, los efectos atmosféricos y las condiciones ambientales están totalmente representados así como una gran definición a todo lujo de detalles de las cabinas de los vehículos. Doce de los últimos modelos son los coches que podremos pilotar.

PRECIOS MÁGICOS

4.975 PTAS.
CADA UNO (I.V.A. INCLUIDO)

¡GRATIS!
EN EL INTERIOR DE CADA JUEGO
UN PORTA CD'S
CON CAPACIDAD PARA 12 CD'S

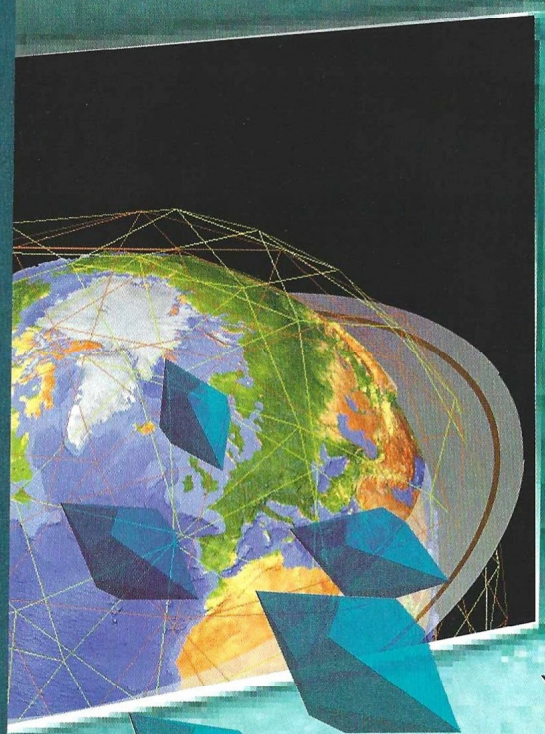




HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA
Avda. de Burgos, 9 - 1.º of. 2; 28036 Madrid
Tel.: 91 383 26 23, Fax: 91 383 24 37, Hotline: 91 383 27 60

Una inmersión en barrena hacia Internet

El encabezamiento de esta segunda entrega de nuestro artículo, dedicado a explicar cómo funciona Internet en general y los juegos a través de la Red, en particular, no es otra cosa que la imagen gráfica del texto que desarrollaremos en las próximas páginas. En la dirección de la página web del grupo editorial América Ibérica, www.zdnet-es.com encontrarás información sobre todas sus publicaciones, y entre ellas, la que tienes ahora mismo en tus manos: Computer Gaming World. Este conglomerado de letras aparentemente sin sentido, representa una de las infinitas materializaciones conceptuales de la llave más mágica de cuantas soñaron crear los cerrajeros, porque se trata de aquella que abre una caja de Pandora más benévola que la mitológica. Combinaciones similares de letras, símbolos y puntos nos permitirán acceder a un universo paralelo de cuya existencia ya nos estamos percatando, al intentar desvelar los misterios de la Red y cómo los juegos cobran vida en ella.



Internet y los juegos en la red (II)

Además de ésta con la que comenzamos, millones de direcciones posibles ofrecen puentes entre quien desea acceder a una información determinada en Internet y el sitio web en donde aquella se encuentra. Extrapolando esta circunstancia al caso que nos ocupa, el puente se establece entre el usuario de un juego para PC y sus contrincantes en la partida. Estas direcciones son como códigos de cajas fuertes fáciles de abrir, semejantes a faros puntuales que nos guiarán a través de una miríada de conexiones hasta el lugar a donde queremos llegar, haciendo gala de una precisión que pocas veces conoce el error. Pero, ¿qué es, cómo actúa y cual es la composición de una dirección en Internet? Como podréis deducir, sería imposible desentrañar al detalle los secretos de la Red en estas pocas páginas, por lo que la información que os ofrezcamos tendrá una particularidad: cuando no quede más remedio, la precisión lingüística irá en detrimento de explicaciones más comprensibles, aunque en la medida de lo posible intentaremos coordinar ambos campos evitando las imprecisiones conceptuales.

Aunque el concepto de Internet es difícil tanto de explicar como de captar, al menos tenemos claro que la dirección que aparece en cursiva al comienzo del artículo marca las pautas a seguir hasta llegar a un sitio web. Pero, ¿dónde está ese sitio? ¿Se trata acaso de una ilusión inexistente? ¿Una realidad alternativa como la de Matrix? ¿Dónde juego cuando disfruto de un título en mi ordenador? Estas preguntas, que en un principio pueden sonar irrisorias, tienen un trasfondo bastante complicado.

Al igual que en un juego, la realidad que se nos ofrece en un sitio web es virtual. Con este término tan extendido, queremos decir que existe en otro plano distinto al de las cosas tangibles, y que es atrapada por nuestros sentidos de una forma más inmaterial, pero no por ello menos real. Un ejemplo: la vista. Nadie duda que la realidad, en su concepto más clásico, es atrapada por nuestros ojos. Ninguno de nosotros vacilamos a la hora de tomar esa información que llega a nuestro cerebro como válida –imagina cómo podríamos conducir si no nos fiásemos de nuestro sentido de la vista–, pues una percepción similar es con la que contamos cuando estamos jugando con otra persona que se encuentra a miles de kilómetros de distancia. En ambos casos nos movemos al borde de una ilusión con tintes de realidad.

Depredadores y presas

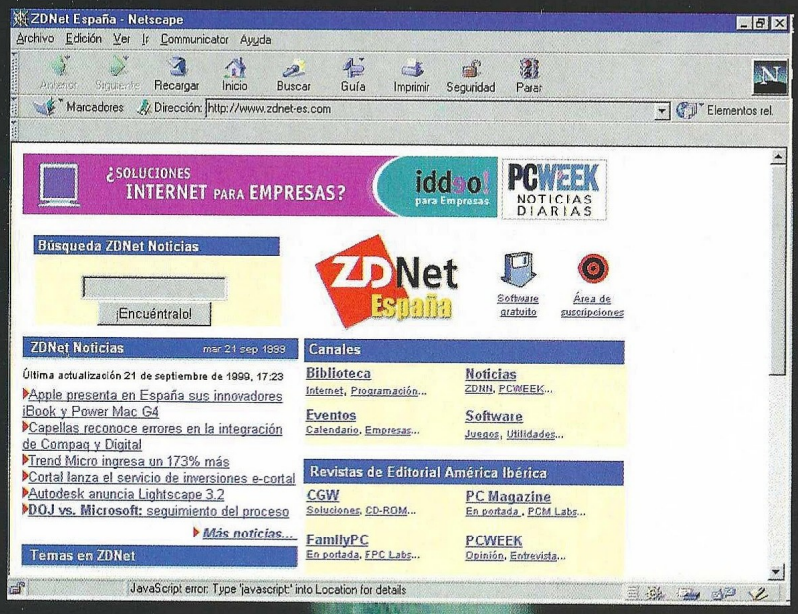
¿Dónde se halla el horizonte en la Tierra? No podemos asegurarlo, porque existe constantemente y todo lo que se encuentra sobre la superficie del planeta es, o ha sido en algún momento, horizonte desde nuestra perspectiva o desde la de otras personas. Por otra parte, nadie podrá llegar nunca a pisar su horizonte pues se mueve con nosotros; es algo que existe siempre en el límite de nuestro campo visual. Allí donde "la tierra se junta con el cielo" que nos enseñaron en las escuelas...

En el mundo en que vivimos, todo se rige en función de las cuatro dimensiones tradicionales: ancho, alto, largo y el momento en el tiempo. Estamos acostumbrados a localizar un punto en el espacio tridimensional allí donde se cruzan los ejes de las coordenadas "X", "Y", y "Z", situándolo en el tiempo por el momento determinado en el que existe. También podemos ubicar un hecho conocido en el tiempo con precisión, pero la situación no es tan clara al extrapolar estos valores a Internet, porque allí, todas estas realidades se desdibujan y confunden, no existiendo límites tan radicales entre unas y otras: en ese horizonte de los acontecimientos es donde jugaremos con otras personas.

Una inmersión en barrena hacia Internet

De Internet podemos decir que sabemos dónde se encuentra la red física que soporta el tráfico de información, pero la situación de los sitios web no se corresponde con un lugar en concreto si pretendemos usar los parámetros convencionales de localización. Por otra parte, la concreción no es una virtud de la que haga gala Internet si estudiamos la Red en el más amplio sentido de la palabra.

En esta nueva realidad que nos ofrece la oportunidad de jugar a través de la Red, los ordenadores serán el sexto sentido que nos falta para notar la gran cantidad de posibilidades que contiene este mundo perceptible. Cuando jugamos a través de Internet, cada uno de los jugadores deberá, disponer de una copia del juego en su disco duro, por lo tanto ya tenemos al menos dos entidades localizadas en el planeta, a estas hay que añadir los servidores y elementos que sean necesarios para establecer la conexión y que la partida que se celebre pueda sustanciarse en cada uno de los ordenadores de quienes participan. Queda por fin localizar el sitio web, que será donde se encuentre la aplicación que gestiona el juego: para llegar hasta allí, tan sólo tendremos que usar la dirección. Esta o una similar en su estructura:



www.zdnet-es.com

Así las cosas, para Internet, podríamos decir que éste lío de letras y puntos son las coordenadas que nos ayudarán a localizar un sitio web, un punto figurado, por decirlo de alguna forma. Esta vez se trata de un ejemplo: las páginas de la Editorial América Ibérica, pero más adelante os ofreceremos direcciones para jugar en modo multijugador. El momento de acceso a esta página será casi en tiempo real y de ordinario nos costará unos segundos llegar a ella. ¿Cómo llegamos hasta el servidor de un juego en Internet? Primero deberemos tener un ordenador, le acoplaremos un módem y contrataremos los servicios de un proveedor –véase "Dios Proveerá"–. Establecida la conexión, escribamos las "coordenadas". ¿Cómo funciona? Comencemos la disección.

www.

Son las siglas de World Wide Web. Es la primera pauta a través de la cual dices hacia dónde vas a moverte en Internet. Significa que entras en un campo desde donde podrás recibir información escrita, visual y sonora. Distribuye información multimedia visualizada casi en tiempo real. Existen otros muchos campos diferentes. Por ejemplo si lo que quieres es sólo palabras –como en los chat para "hablar" por escrito con otras personas–, en lugar de "www" tendrás que teclear "irc"; "ftp" si sólo quieres cargar archivos... El punto dice que has terminado ese bloque y pasas a otro. Es como si fuese el tabique de separación entre las coordenadas.

zdnet-es.

Este es el verdadero nombre de un sitio web en donde podrás encontrar sobre todo información. En el caso de sitios destinados a juegos, los esfuerzos de tu ordenador se dirigirán hacia esa dirección cuando

Al igual que en un juego, la realidad que se nos ofrece en un sitio Web es virtual, es decir, existe en otro plano distinto al de las cosas tangibles

comiences a jugar la partida. Pero además puedes encontrar en algunos casos tiendas donde comprar, sitios para comunicarte con otras personas e infinidad de cosas más. Como en la ocasión anterior, el punto nos indica que hemos terminado con la segunda "coordenada".

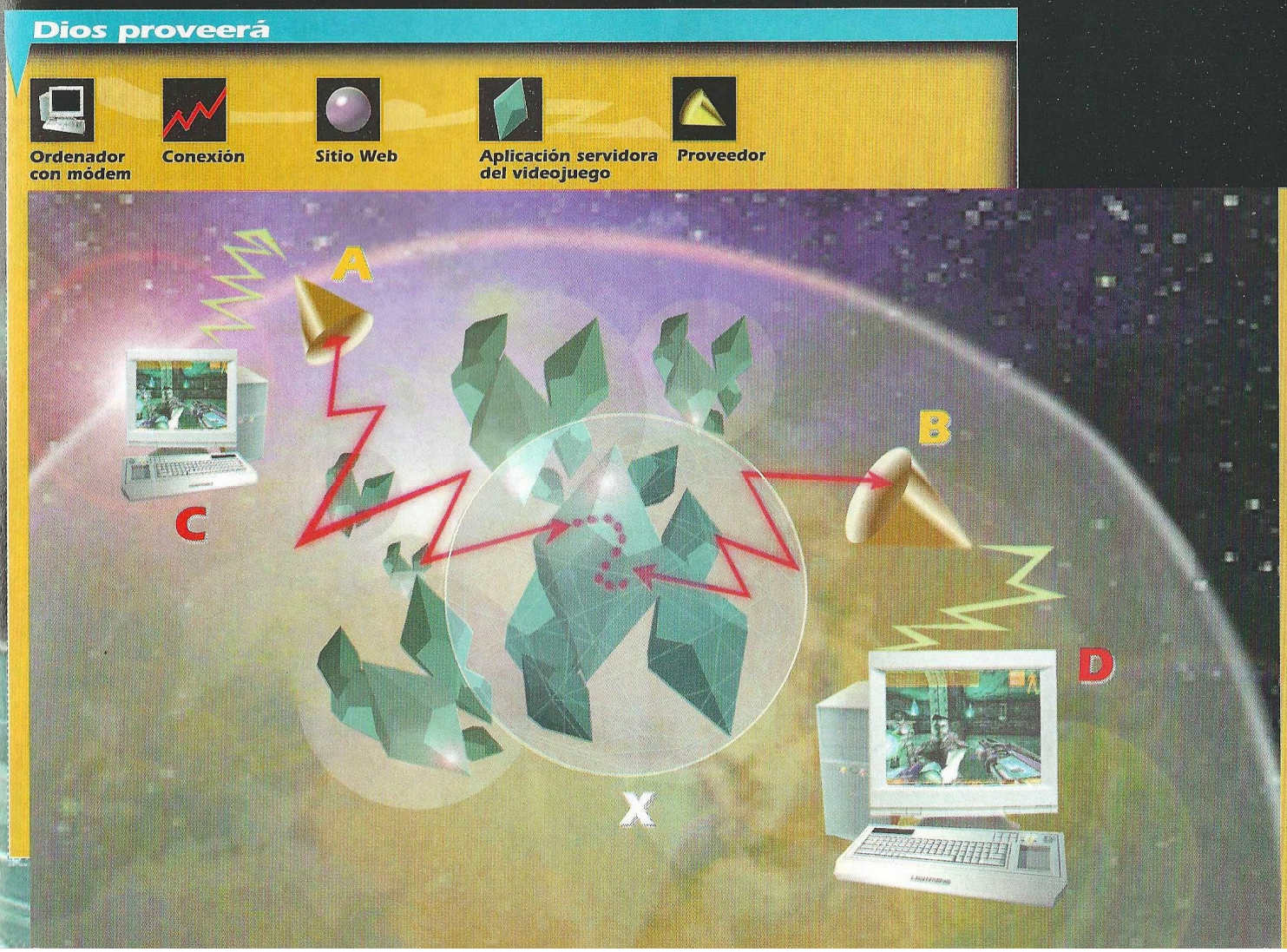
com

Es un indicativo comercial. A diferencia de otros como "es", que nos diría que estamos contactando con España, o con Reino Unido en el caso de haber terminado la dirección en "uk"; este indicativo no es específico de un país, sino que está gestionado por las organizaciones que mantienen la Red. Existen dos tipos de indicativos finales: los de situación, como "es" y "uk" por ejemplo; y los de contenido, como "org" para universidades, o el propio "com".

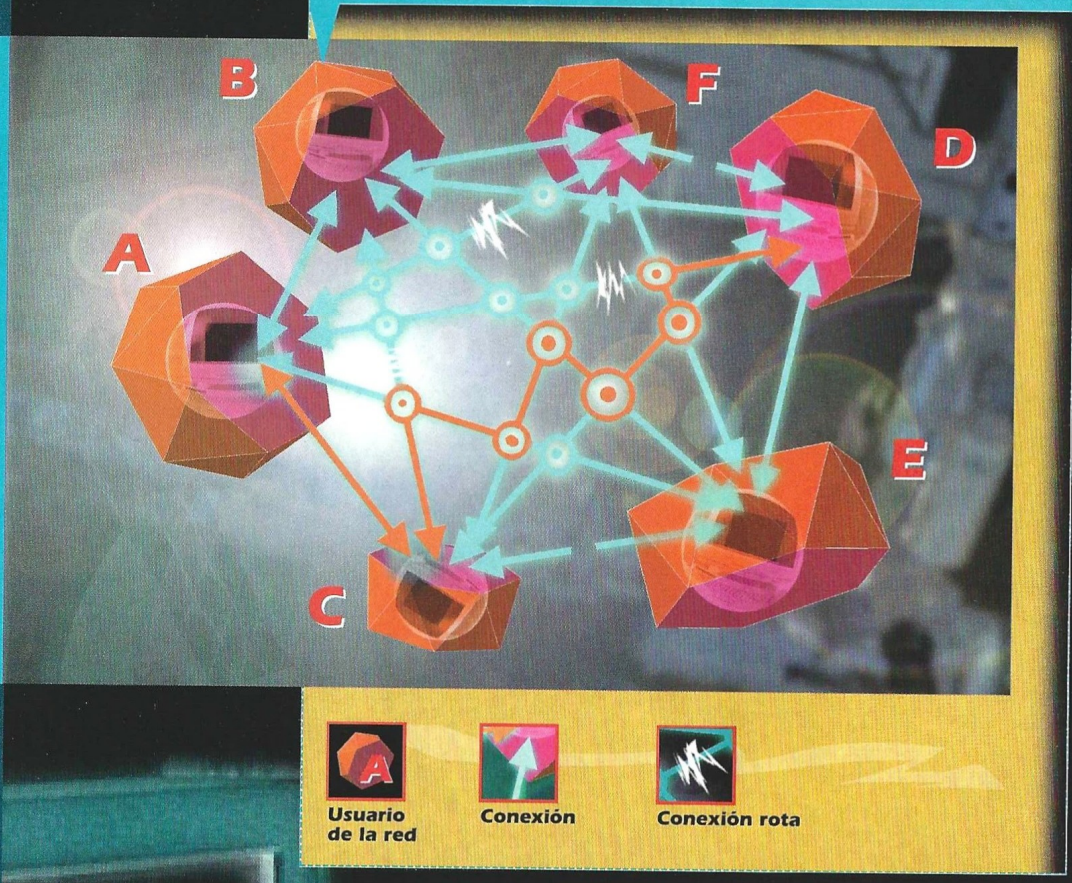
Tu ordenador tomará todo esto, lo enviará al proveedor, este mira en el registro de direcciones (DNS), se va a zdnet-es y le pide que muestre la primera página. En el caso de algunos juegos no tendrás que teclear ninguna dirección porque en el menú, al pulsar en el modo multijugador –si está referido al juego a través de Internet– tu

Puedes encontrar en algunos casos tiendas donde comprar, sitios para comunicarte con otras personas e infinidad de cosas más

Dios proveerá



ILUSIÓN PERFECTA



El sueño de todo informático, y también de todo usuario de Internet es que aquello que acontece en la red, sea en tiempo real. Por el momento, todo va tan rápido que casi podríamos hablar de esa circunstancia, pero en rigor no es así. No obstante, cuando estamos estableciendo una conexión, por ejemplo para jugar una partida, el entramado de la red, y su especial disposición de las comunicaciones bajo la existencia de nodos de conexión, permitirá que la comunicación sea posible siempre aunque existan cortes de comunicación en algunos tramos. ¿Cómo?

En la ilustración podemos ver una red imaginaria entre ordenadores, con conexiones y nodos en el entramado, semejantes a las que sustancian Internet. Esos nodos son inteligentes y están plagados de elementos físicos llamados reuters que son como los cambios de agujas en las vías del tren a la hora de hacer circular información a través de la Red. Cuando "A" y "D" intenten jugar una partida, lo más normal sería que la comunicación se estableciese por el camino más corto, pero dado que las comunicaciones están cortadas por varios puntos en la Red, el establecimiento de la conexión entre los ordenadores de esos dos jugadores, irá rebotando entre los nodos, pero siempre en dirección A – D hasta llegar a su destino. ¿Qué ocurre? Pues que el camino será más largo, pero a nosotros lo que nos interesa es conectar para comenzar a jugar ¿no? Además, como todo es tan rápido, apenas sufrirá demora nuestra petición. Esta circunstancia se aplica a cualquier tipo de conexión aunque no sea para juegos.

En las comunicaciones a través de Internet, la función del protocolo TCP/IP, sirve para que, entre otras cosas, los escollos que surjan en el establecimiento de la conexión sean salvados. Dentro de poco podremos observar una figura similar cuando vayamos en nuestros coches y el ordenador de a bordo vaya trazando rutas a través de un plano que represente el entorno por donde nos movemos, hasta escoger el camino menos congestionado para llegar a nuestro destino gracias a los sistemas de navegación. Pues bien, el protocolo hace lo mismo con nuestras comunicaciones: irá estableciendo el canal más fiable para llegar a su destino, además de constituir la razón de ser de las normas de comunicación entre ordenadores a través de Internet.

ordenador conectará directamente con una partida en curso o te pedirá crear una nueva pero ya dentro del servidor. En otras ocasiones –generalmente en juegos más antiguos–, podrás llegar al lugar en donde se celebre una partida tecleando la dirección correspondiente y siguiendo los menús de la primera y siguientes páginas que te ofrezca ese sitio al que has accedido.

Dios proveerá

En el esquema de mismo título, vemos cuál es la función de los proveedores en Internet. Un proveedor (A o B) es sencillamente un intermediario que pone en contacto al usuario final (C o D) con quien ofrece servicios en la Red (X). ¿Cuáles son sus responsabilidades? Pues los medios físicos –tendidos de cableado, máquinas potentes para realizar una conexión directa con Internet...–, y los lógicos, como por ejemplo la aplicación que me permite llamarle a través de mi ordenador. Estos últimos se encuentran en una fase de libre competencia en Internet.

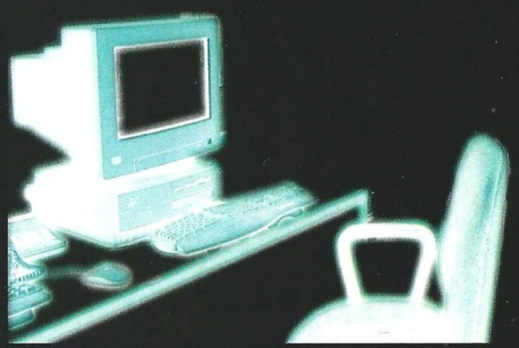
La Red "es tonta", es sólo transporte de información. Sin embargo, el acceso a la misma es complejo. Ya hemos apuntado que una conexión directa a Internet necesita máquinas tecnológicamente muy avanzadas y muy caras de mantener, así como de un tendido de cables instalado. Por otro lado las direcciones, como la que tenemos al principio del artículo, son en realidad la parte visible de una serie de números que resultan de combinar cuatro bloques de números –255.255.255.255– cuyas posibilidades van desde el 0 al 255. Estos bloques se llaman rangos o clases y una disposición como esta: 125.54.12.2 podría corresponderse con una dirección. Pero las combinaciones resultantes de estas cifras no son infinitas y se están agotando, por lo que el proveedor, al que se le han concedido una o varias, nos alquilará tiempo de uso de su propia dirección asignada, además de los medios físicos: el cable o la fibra óptica desde donde recibe y envía información.

Un proveedor es sencillamente un intermediario que pone en contacto al usuario final con quien ofrece servicios en la Red

Yo mismo puedo ser el cliente, Telefónica, por ejemplo, el intermediario y un californiano con quien me encuentre jugando otro usuario, conectado claro está, al sitio en donde se encuentra la aplicación que gestiona la partida a través de su propio proveedor, diferente del mío aunque en otros casos puede ser el mismo. Lo único que usaremos en común será la red troncal y los servicios de la aplicación que gestiona la partida.

Lo que hace el proveedor, es conseguir un enlace directo a Internet, lo divide en partes y a nosotros nos deja usar una durante un tiempo determinado. Una vez que los abonados llegan a su servidor, los junta y deja paso para que entren en la Red. De igual forma que si queremos hablar con alguien en Inglaterra por teléfono, no montamos una compañía telefónica y, por el contrario alquilamos los servicios de alguna de las existentes, para conectarnos a Internet, usaremos un proveedor que ya tenga la compleja y cara infraestructura necesaria para una conexión montada. Por eso es necesario un proveedor. Existen algunos gratuitos, pero sus capacidades están restringidas. Cuanto más pagues tendrás acceso a una mejor y más variada oferta de servicios. Deberás consultar las ofertas de cada uno para realizar una buena elección. ¿Cómo buscarlos? Hoy por hoy encontrarás publicidad en cualquier medio de comunicación, no obstante más adelante se os ofrecerá un índice con algunos de los más conocidos. Puedes comenzar llamando a tu propia compañía telefónica.

Existen proveedores gratuitos, pero sus capacidades están restringidas. Cuanto más pagues tendrás acceso a una mejor y más variada oferta de servicios



Internet, por primera vez en la historia de la humanidad, permite una comunicación total entre todos los seres del planeta

Si quieres navegar a través de la Red, los dos navegadores de mayor importancia, Netcape Navigator y Microsoft Explorer, son gratis

¿El proceso de conexión?

Tienes un ordenador y ya conoces un proveedor. Contactas con él por teléfono y dices que quieres conectarte. Suelen tener varias ofertas cada uno. Cuando acuerdes un tipo de conexión –línea analógica o digital, uno o más buzones de correo electrónico, más o menos espacio para tu página personal, incluso ofertas en donde no sólo el módem va incluido, sino que te ofrecen también el ordenador...– el siguiente paso será configurar tu sistema operativo para que pueda acceder a la Red. Deberás atender los datos que te pida y obtendrás un código de usuario para que puedas conectarte. Por citar un ejemplo: Windows 98 utiliza el acceso telefónico a redes para que tu ordenador pueda acceder a Internet.

Ya puedes entrar en Internet, pero si quieres también tener correo, noticias, navegar (es decir acceder, por ejemplo a páginas multimedia, o comunicarte mediante chat –existen más opciones–, necesitarás aplicaciones especiales que lleven a cabo estas tareas. Si quieres navegar a través de la Red, los dos navegadores más importantes son gratis: Netscape Navigator y Microsoft Explorer,–gratis o por un módico precio–, estarán en el sistema operativo de tu ordenador o te los facilitará tu proveedor de servicios.

La Red es sólo transporte. A ella le da igual que te conectes para jugar, comprar, reservar habitaciones de hotel o estudiar, y quien realmente realiza los cálculos a la hora de disfrutar un juego, serán tu ordenador, tu tarjeta gráfica, tus chips aceleradores 3D... Lo que en realidad viaja por la Red es una pequeña cantidad de información, sólo descripción de lo que acontece en tu ordenador –y en los de tus contrincantes– durante la partida. Si mueves el joystick a la derecha, tu ordenador le dirá al servidor que –por ejemplo- mueva seis pixels a la derecha simplemente.

¿Porqué es rentable? Pues porque aunque tú veas en tu pantalla imágenes moviéndose hasta 30 veces por segundo, la información real que viaja por la Red son sólo datos que dicen dónde se halla cada objeto en ese momento. TCP/IP, que es el protocolo de comunicación para Internet, hace que la información pueda llegar y que todos los ordenadores por los que pase, vean cómo va estructurada la información, cómo se divide en cachitos y cómo se lanza a la red.

Cuando hablamos cada día, todos utilizamos reglas; un protocolo: hacemos llegar la información a nuestro interlocutor bajo la vigilancia de un montón de normas que nos permiten comunicarnos de forma inteligible. Pues TCP/IP son las normas de un lenguaje inventado para ordenadores. En el caso de Internet, el protocolo TCP/IP lo conocen todas las partes que interviene en una comunicación de cualquier tipo, incluso para una partida de un juego: el ordenador del usuario, el proveedor de servicios, y el sitio web en donde se encuentra la información que buscamos o se gestiona la partida.

Tendencias

Tras estas pinceladas, que esperamos hayan servido para despojar Internet del aura de misticismo que la rodea, podemos ya preguntarnos qué pintan los juegos en la Red. ¿Cuáles son las tendencias a corto y medio plazo?

Internet, por todo lo que hemos venido exponiendo, se convierte en un vehículo que por primera vez en la historia de la humanidad, permite una comunicación total entre todos los seres del planeta. Ello posibilita la proliferación de una conducta básica para seres gregarios como nosotros: las relaciones. ¿Y qué mejor forma de relacionarnos sino jugando? Los títulos que disfrutemos en

la red nos permitirán en breve interactuar no sólo con el juego, sino también con el usuario que se encuentra al otro lado del mundo o en la casa de los vecinos, pero de esto hablaremos en la próxima entrega. Y es que cada vez son más los títulos que introducen un modo multijugador a través de la Red siempre que su naturaleza se lo permita.

Por citar un ejemplo de rabiosa actualidad: Unreal Tournament. Es un juego magnífico producido por Epic y GT Interactive. La acción que llena nuestras pantallas cuando saboreas este Doom tan exquisito se multiplicará por dos en cuanto accedas al modo multijugador a través de Internet que soporta varios jugadores. Allí po-

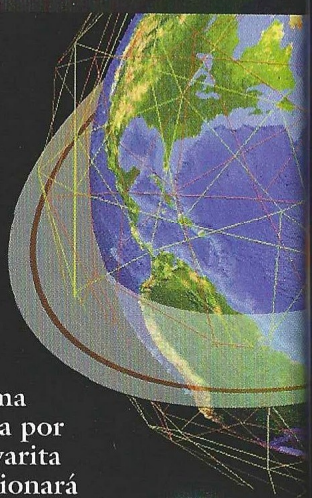
Otros juegos, como "Battle of Britain", permiten disputar partidas a través de la Red usando tu e-mail

Sería muy interesante que algunas productoras dedicasen sus esfuerzos a la realización de juegos que invitasen a compartir la cultura entre los pueblos

drás disfrutar con, o contra quien se sume a la partida. Pero no es éste el único camino empleado para usar la Red como medio para jugar con personas que no se encuentren junto a ti. Otros productos, como es el caso de una de las últimas creaciones de Talonsoft, el magnífico juego de estrategia "Battle of Britain", permiten disputar partidas a través de la Red usando tu e-mail.

Pero si el hecho de tener a nuestra disposición la posibilidad de disparar, vencer, ser derrotados o destruidos a través de Internet –y en sentido figurado–, es todo un logro para nuestra Era; este filón no muere ahí. La cultura ha evolucionado siempre gracias al placer que experimenta el ser humano en la comunicación con sus congéneres. Respecto de los juegos e Internet, sería muy interesante que algunas productoras dedicasen sus esfuerzos a la realización de juegos que invitasen a compartir la cultura entre los pueblos. ¿Un juego de estrategia con modo multijugador a través de la Red sobre el Cid?, ¿Qué tal acompañar a Juana de Arco en sus cruzadas? ¿Ayudando al matrimonio Curie en sus investigaciones sin el peligro de la radioactividad?

Y es que, compartir jugando, es un concepto cuyos límites se encuentran en los de la imaginación de quienes creen un juego. No sólo se aprehendería el saber de otras gentes, sino que podríamos compartir con ellos sus lugares, sus costumbres, su forma de pensar... gracias a los avances que nos acercan cada vez más a quienes están más lejos. Inventos como el sistema AC-3 de Dolby que proporcionará un sonido envolvente para crear sensaciones de proximidad... harán de la nuestra, una Tierra muy familiar.



En definitiva, se abre ante nosotros un sugerente mundo de posibilidades que, de momento no conoce fin. Más adelante hablaremos de los últimos logros para este nuevo modus vivendi del ocio. La inminente aparición en escena de la avanzada y casi mágica versión última de Direct X, desarrollada por Microsoft, la auténtica varita mágica que nos proporcionará practicamente casi todo lo que deseemos, nos espera a la vuelta de la esquina para que disfrutemos de sus prometidas y anheladas maravillas...

¿CUÁNTO CUESTA CONECTARSE Y JUGAR 1 HORA AL DÍA DURANTE UN MES?

Las ideas son patrimonio de todos, son gratuitas, pero ponerlas en práctica cuesta dinero porque mucha gente está trabajando para que podamos, en el caso de Internet, acceder a esa información. Así, aunque la mayor parte, tanto de los contenidos en Internet, cuanto del uso de servidores para juegos, son gratuitos, lo que cuesta dinero son los medios para disfrutarlos.

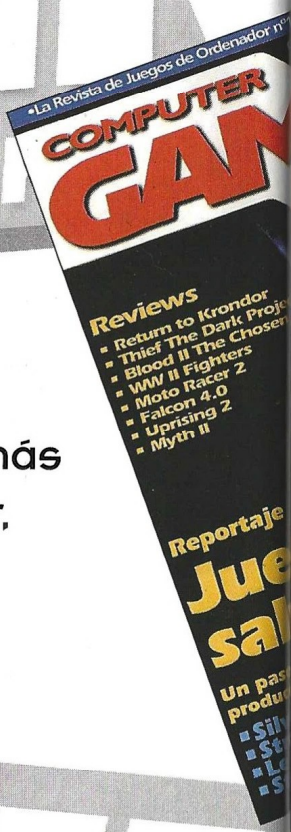
La llamada de teléfono que realiza tu ordenador cuando te conectas a Internet es metropolitana. En horario normal son unas 5 ptas. por minuto y en tarifa reducida –a partir de las 10 de la noche– unas 2 ptas. por minuto. Dependiendo del momento en el que juegues, la hora te costará entre 300 y 120 ptas. El proveedor serán unas 1.000 ptas. al mes más o menos. Como sabes, tener el teléfono en casa cuesta unas 1.500 ptas. por el alquiler del aparato. Por lo tanto, jugar una hora al día todos los días del mes te costará entre 10.000 y 4.000 ptas. aproximadamente.

...VAS A PODER VIVIR UNA INCREÍBLE AVENTURA CON TU PERSONAJE FAVORITO.

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

20%

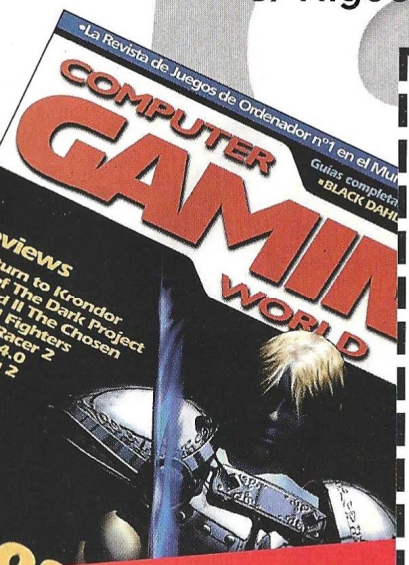


Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

COMPUTER GAMING WORLD

IMAGEN LIMITE

Reviews

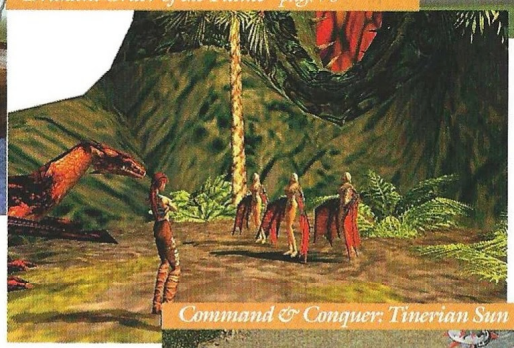
62 ..... Aventura/Rol
64 ..... Estrategia
70 ..... Acción
82 ..... Deportes
86 ..... Simulación

Darkstone pág. 62

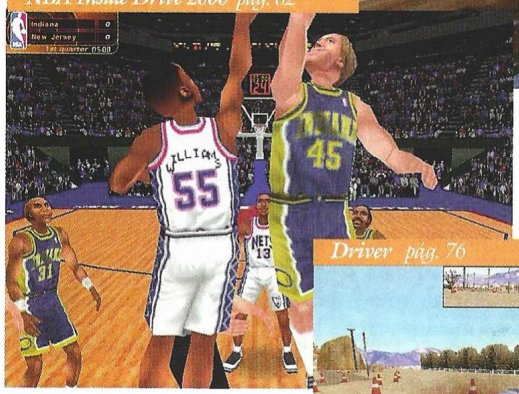
Heavy Gear 2 pág. 80

GP500 pág. 86

Drakan: Order of the Flame pág. 70



NBA Inside Drive 2000 pág. 82



Command & Conquer: Tiberian Sun pág. 64

Driver pág. 76

Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

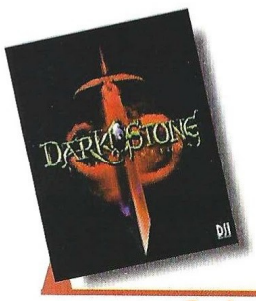
bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Del Diablo al Dragón

Darkstone

Cada cierto tiempo, aparece un nuevo juego que evoca el recuerdo de algún clásico publicado anteriormente. En muchos casos, el nuevo juego es considerado un clon y condenado por su falta de originalidad. En otras ocasiones, el recién llegado es capaz de valerse por si mismo. Este es el caso de Darkstone, un juego muy influenciado por Diablo, pero con la suficiente originalidad como para destacar.



Precio: 6990
Requerimientos: Pentium 233 MMX, 32MB de RAM, 170MB libres en disco duro, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, ratón, acelerador compatible D3D de 4MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Delphine Software
Distribuidor: Electronic Arts

Sería sencillo calificar a Darkstone como un sucedáneo de Diablo. Después de todo, la mecánica básica del juego es idéntica, y numerosos detalles, desde la música y los efectos de sonido hasta el color del indicador de salud y las pociones de maná, parecen prestadas del juego de Blizzard. Sin embargo, Darkstone anima las cosas añadiendo algunos elementos de su propia cosecha. Para empezar, tienes el control de dos personajes al mismo tiempo. Cuesta un poco acostumbrarse, pero añade profundidad al juego. Y aunque tienes la opción de jugar sólo con uno, manejar ambos es crucial para derrotar al antagonista de la historia, Draak.

Pero la mayor diferencia entre Diablo y Darkstone es que éste último utiliza un motor gráfico 3D que permite manejar los ángulos de la cámara. Aunque los gráficos no van a ser los mejores que veas con una aceleradora 3D, Darkstone presenta un aspecto muy competente. Los personajes están detallados, conservando un aire de comic muy similar al de las ilustraciones del manual. Las luces y otros efectos especiales del juego son excelentes. Las cien clases de monstruos que hay en Darkstone están bien animados y la mayoría de ellos muere de una forma memorable.

La mecánica del juego es similar a la de Diablo, aunque tendrás que luchar a través de más niveles, completar más búsquedas y atravesar territorios hostiles para triunfar. Esencialmente, lo que hace Darkstone es llevar Diablo unos pasos más allá. Lo cual ha de ser algo necesariamente bueno, ¿no?

El Mal reina.

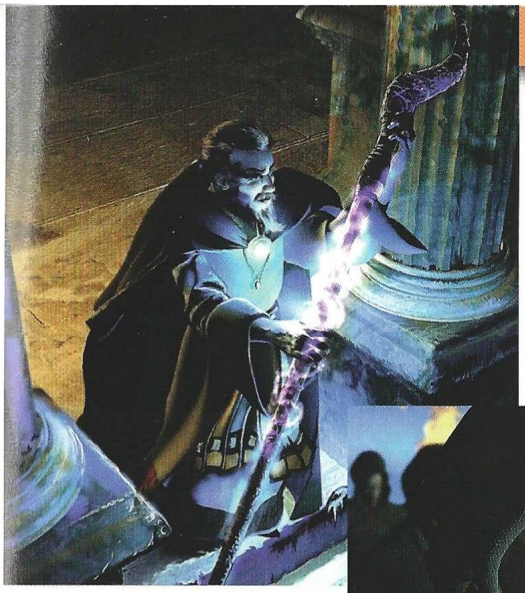
Tu objetivo es derrotar al antes mencionado Draak, un sacerdote diabólico con la habilidad de transformarse en un dragón. Para ello, tienes que agrupar siete cristales que se combinan en un poderoso artefacto llamado el Orbe del Tiempo. Con el Orbe en tu poder, podrás acabar con Draak en el combate final del juego. Sin embargo, llegar a ese momento no va a ser fácil. Más de 30 niveles a superar están en tu camino, además de una serie de búsquedas secundarias que se presentan de manera aleatoria en cada partida. Por otro lado, los siete cristales son seleccionados al azar de entre un total de 22 cada vez que inicias un nuevo juego. Algo que revaloriza Darkstone a la hora de volverlo a jugar.

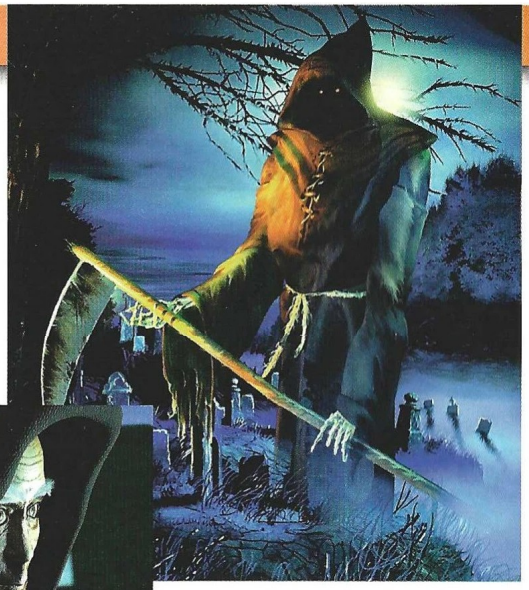
Otro factor que contribuye a alargar la vida de este juego es la posibilidad de crear cuatro personajes principales, con dos variaciones para cada uno de ellos, lo que arroja un total de ocho caracteres. Tienes al habitual combatiente, ladrón, mago y sacerdote; cada uno de ellos disponible como hombre o mujer. Por ejemplo, el luchador masculino es un guerrero, mientras que el femenino es una amazona. Las diferentes combinaciones hacen más atractivo volver a jugar Darkstone. Aunque para ser honesto, el juego parece pensado para un equipo luchador – ladrón. Con el guerrero puedes correr a pelearte con los malos mientras el ladrón se encarga de robarles sus armas. Y aunque los brujos tienen poderes mágicos, puede pasar todo el juego con tan solo un puñado de hechizos básicos accesibles a cualquier personaje.

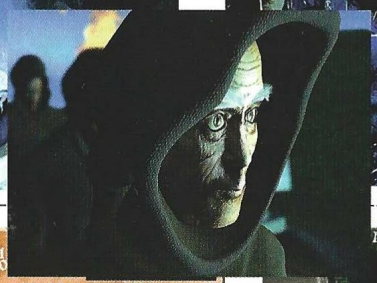
Algunos de los elementos de Darkstone deben ser criticados. Por ejemplo, el sistema de hechizos de curación. Los personajes con la habilidad de emplear estos hechizos sólo pueden hacerlo en ellos mismos; y sólo pueden ayudar al segundo personaje si éste posee la misma habilidad curativa. Esto resulta poco apropiado desde el momento en que en la mayoría de los juegos de rol la norma es conjurar el hechizo curativo y aplicarlo sobre el personaje elegido. Cambiar esto supone ponerle las cosas más complicadas al jugador sin que realmente merezca la pena. Además, la obligación de alimentar a tus personajes en un juego tan orientado a la acción parece fuera de lugar, aunque es más fácil de llevar que el asunto del hechizo de curación.

Haciendo amigos por el camino...

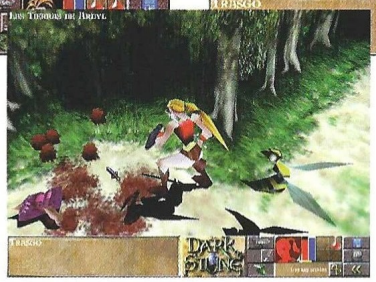
Darkstone podría haberse beneficiado de una lista de búsquedas más intuitiva, algo similar a lo que aparecía en los juegos más recientes de la serie Might and Magic. Tal como está, para recordar quien te pidió hacer tal cosa, debes recorrer cada diálogo que hayas tenido con los caracteres no jugables, algo que resulta particularmente pesado hacia el final del

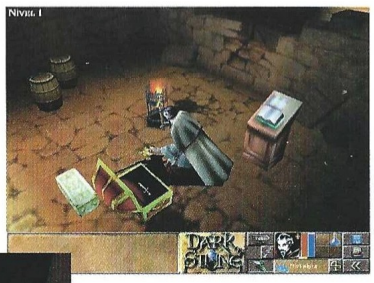






Para derrotar a Draak tienes que agrupar siete cristales que se combinan en un poderoso artefacto llamado el Orbe del Tiempo





juego. Otros defectos se refieren a una manera de apuntar a tus objetivos algo torpe, que en ocasiones deja a uno de tus caracteres a su aire mientras el otro recibe por todos los lados. Y el puntero resulta algo vacilante al señalar los objetos que pueden ser útiles.

Algunos de los fans más acérrimos de Diablo criticarán el nivel de dificultad del juego, ya que éste parece ausente de la primera docena de niveles. De hecho, Darkstone es directamente fácil durante los ocho primeros, y sólo ocasionalmente se convierte en un reto antes de llegar a los niveles finales. Esto se debe a que sólo puedes jugar en el nivel más sencillo hasta que tus caracteres tienen un nivel 20 o más alto –algo similar a las restricciones que Diablo presentaba en el modo multijugador al acceder a ciertos niveles de habilidad–. Una vez has completado el juego en dicho nivel de dificultad, los dos siguientes ofrecen un reto mucho mayor. También te permite seguir construyendo tus personajes, algo clave ya que puedes usarlos en el modo multijugador.

El truco es...

Si juegas con dos personajes a la vez, asegúrate de que haya un equilibrio entre sus habilidades, para tener un equipo compensado. Coordínalos bien durante las batallas.

...Y en la red.

Este modo es uno de los puntos fuertes del juego. Te permite formar equipo con otro jugador sin que tengas que reajustar tu estilo personal. En otras palabras, si juegas en el modo un jugador con dos personajes, resulta fácil adaptarse al modo multijugador. Diablo resultaba frustrante cuando te dabas cuenta de que no ganabas experiencia tan rápidamente como jugando contra la computadora. Darkstone no tiene su equivalente a Battle.net, pero puedes jugar en red a través de los protocolos IPX y TCP/IP.

Otro de los elementos que hay que mencionar es la habilidad para ofrecer oro a un par de músicos en la ciudad central del juego. Si dejas unas monedas en su platillo, ellos lo agradecerán con una canción. Más tarde, puedes oir esta canción otra vez, pero tocada en un tono diferente. Darkstone es también uno de los juegos más estables y libres de fallos que he jugado en mucho tiempo. El juego no se bloqueó ni una sola vez. Aparte de algunas negligencias de la IA, es extremadamente sólido.

Si eres un fan de Diablo cansado de esperar su secuela o simplemente buscas un buen juego de rol, con acción, buenos gráficos, susceptible de ser jugado varias veces, hazte un favor y echa un vistazo a Darkstone.

Calificación

Darkstone

Pros: Cuentas con ocho personajes a tu disposición, pudiendo jugar con dos de ellos al mismo tiempo. Los gráficos, sin ser excelentes, tienen buen aspecto. Ofrece amplias posibilidades si se juega más de una vez.

Contras: Muy similar a Diablo. Las voces no están dobladas, lo que resta gran parte de su atractivo. Sólo los textos han sido trasladados al castellano

¿Único o uno más?

Command & Conquer: Tiberian Sun

Westwood ha tardado mucho tiempo en lanzar este juego al mercado. Ojalá lo hubiesen empleado en hacer algo realmente nuevo y espectacular, como cabía esperar de una de las compañías más emblemáticas del sector.

Y es que desde la última entrega de Command & Conquer han pasado muchas cosas, entre ellas Starcraft. Sí, con respecto a Red Alert, Tiberian Sun supone una cierta evolución, pero en el inmenso mar de los juegos de estrategia en tiempo real, no es nada. Y es que Westwood, desde Dune 2, se ha emperrado en mantener ciertas señas de identidad que hacen inconfundible la manufactura californiana de sus juegos de estrategia, y esto mismo es parte de lo que ha terminado por hacer de la serie poco más que el producto de una fábrica de churros.

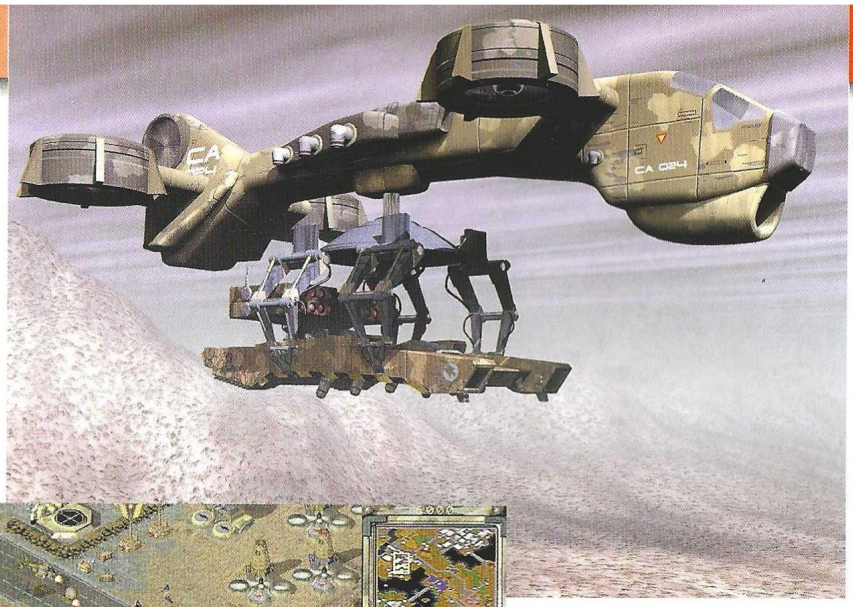
Entre Red Alert y Tiberian Sun salió Dune 2000, pero como dijimos en su día, se trataba de un homenaje, algo aislado que se trató como tal y así debe quedar. Sin embargo, este nuevo subidón en la cuenta corriente de los señores de Westwood a costa de los dineros de miles y miles de usuarios de todo el mundo que esperaban ávidos el lanzamiento del juego, es algo totalmente diferente.

Todo lo imaginable que se pueda encontrar en un título de estas características está bien: gráficos, sonido, inteligencia artificial, jugabilidad, interfaz... Y a pesar de ello, el resultado es tristemente decepcionante. Quizá por tratarse de un producto de Westwood el listón esté más alto –al igual que sucedería con Blizzard–, pero eso es lo que se han ganado a pulso con su hasta ahora casi impecable manufactura.

Cirugía estética

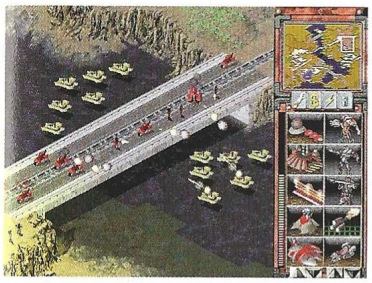
El interfaz es lo primero que resulta decepcionante, ya que una vez más hay dos columnas de producción: una para estructuras y otra para unidades. No se puede producir más de una estructura a la vez, y no importa cuántos barracones u otras estructuras de producción de unidades haya: tampoco se puede aumentar la cola de producción de soldados o vehículos, ni exceder el límite de cinco por tipo. Esto ralentiza enormemente la construcción de una base en condiciones y la creación de una mínima defensa.

Precio: sin determinar
Requerimientos : Pentium 166, 32MB de RAM, 200MB libres en disco duro, SVGA con 2 MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Westwood
Distribuidor: Electronic Arts



El terreno tiene más calidad que en títulos anteriores, y posee cierto grado de interactividad

Algunas estructuras presentan ciertas innovaciones, pero son puro maquillaje para algo que sólo presenta una impresionante operación de cirugía estética: Tiberian Sun sólo es Red Alert con mejores gráficos y más efectos visuales. La inteligencia artificial tampoco ha sufrido grandes cambios, a excepción de la posibilidad de utilizar puntos de ruta y establecer patrullas con ellos. Nadie pedía la complejidad de Dark Reign, pero tampoco la ramplona sencillez que había ofrecido hasta ahora Command & Conquer. Y todo esto podría repetirse con todos y cada uno de los elementos del juego.



El truco es...

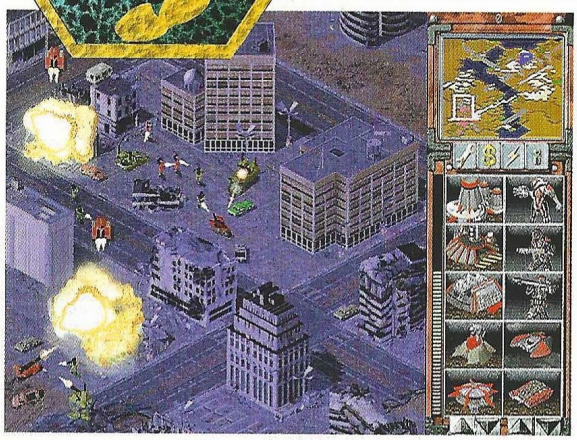
Asegura un perímetro alrededor de tu base, protege tus cosechadoras y produce unidades como un loco. El primero en efectuar un ataque a gran escala, gana siempre.

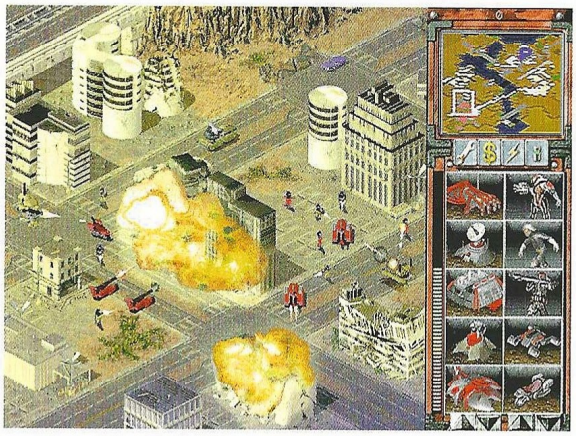
El terreno tiene más calidad que en títulos anteriores, y posee cierto grado de interactividad con edificios que se pueden volar, cráteres que se producen en el suelo, y derrumbes de algunas zonas elevadas. Las unidades siguen siendo tan pequeñas como siempre, y no hay grandes novedades, sino todo lo contrario: hay algunas copias descaradas de unidades de juegos como Dune 2 y Dune 2000.

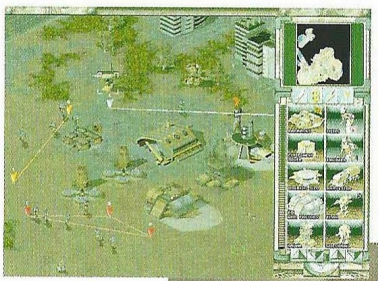
La oferta de siempre

Respecto a las estrategias posibles en Tiberian Sun, sólo cabe una posibilidad: construir un gigantesco ejército y masacrar al enemigo. Las misiones pueden resultar engañosas al principio, porque aparecen objetivos como asegurar una zona para rescatar a unos supervivientes o lograr una cierta cantidad de producción,

Además de las campañas hay ahora la posibilidad de jugar contra el ordenador partidas rápidas en mapas predefinidos







ca fueron seguidores de Command & Conquer, seguirán igual. Los novatos no encontrarán grandes dificultades, y descubrirán que se trata de un juego sin grandes pretensiones. Hay quien afirma en algunas publicaciones electrónicas que este juego sólo merece una buena puntuación para su marketing y su publicidad. Ni tanto ni tan calvo, pero lo cierto es que Westwood no ha hecho nada mejor que cualquiera de sus juegos anteriores, y eso es motivo de crítica más que suficiente.

pero lo cierto es que el final de todas ellas es siempre el mismo: localizar y destruir al contrario.

Además de las campañas hay ahora la posibilidad de jugar contra el ordenador partidas rápidas en mapas predefinidos o creados de forma aleatoria, y una buena oferta de modalidades multijugador. Vídeos en las campañas, un mapa táctico entre misiones –como en un estratego– y poco más completan el paquete del juego, aunque sin llegar a satisfacer por la ausencia de jugabilidad y posibilidades atractivas.

Este juego de estrategia en tiempo real no merece estar entre los grandes como Warcraft II, Starcraft y Dark Reign, y no aporta absolutamente nada a un género que cada día tiene más seguidores que se vuelven más sofisticados a medida que aumenta la oferta.

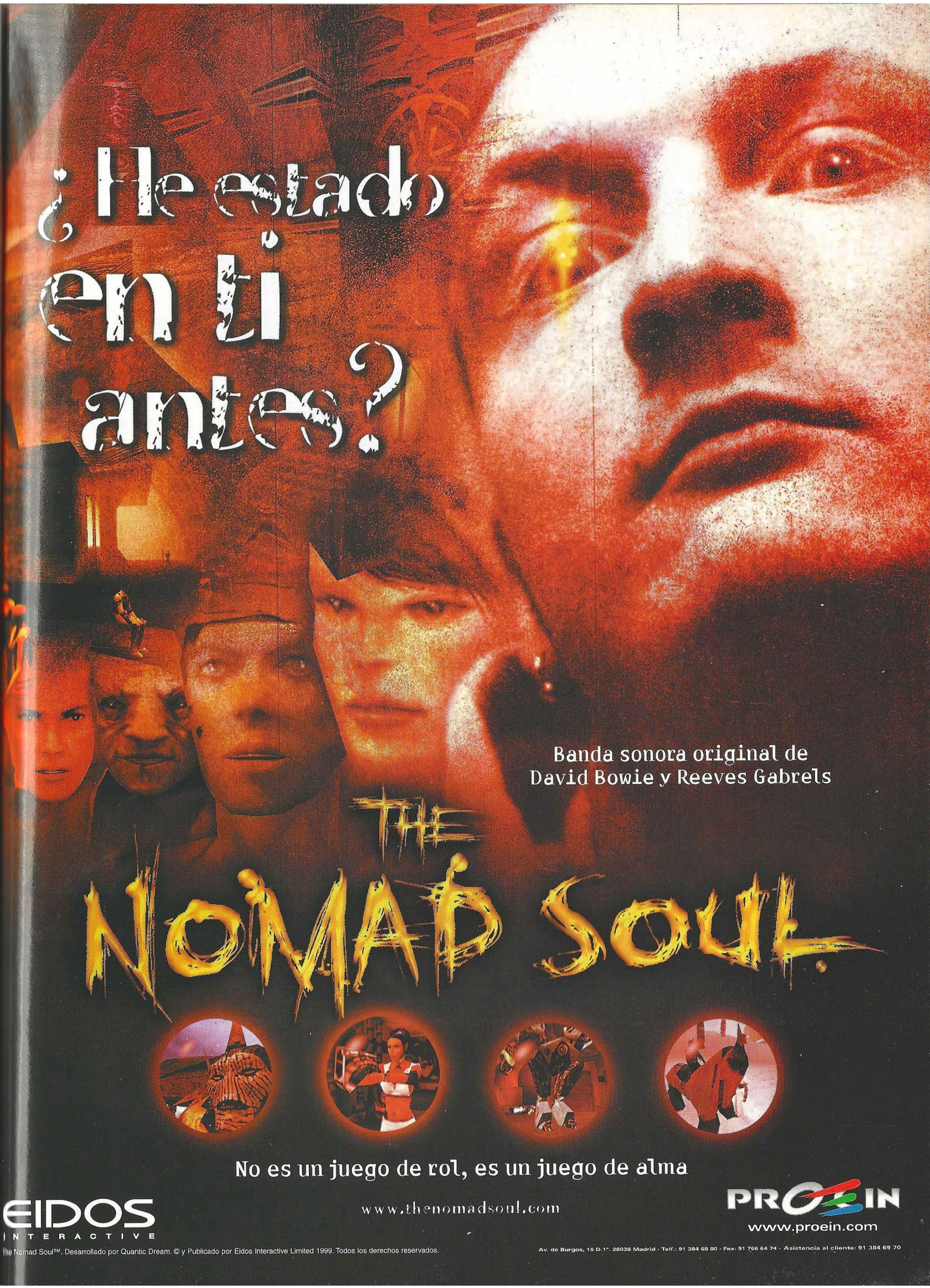
Los fans de la serie se convertirán en maestros de Tiberian Sun en poco tiempo, y quienes nun-

Calificación

Command & Conquer: Tiberian Sun

Pros: El juego está totalmente en castellano. Hay una opción para jugar contra el ordenador, lo que aumenta considerablemente el ciclo de vida del juego.

Contras: Tiberian Sun resulta bastante aburrido, y no ofrece nada que no se puede encontrar en dos docenas más de títulos. Dentro de su género, hay juegos bastante mejores.


¿He estado en ti antes?
Banda sonora original de David Bowie y Reeves Gabrels
THE NOMAD SOUL
No es un juego de rol, es un juego de alma
www.thenomadsoul.com
EIDOS INTERACTIVE
PROEIN
www.proein.com
The Nomad Soul™. Desarrollado por Quantic Dream. © y Publicado por Eidos Interactive Limited 1999. Todos los derechos reservados.
Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Sangre y acero

Fighting Steel
World War II Surface Combat 1939-1942

Miles de toneladas desplazándose a toda velocidad, cañones de grueso calibre girando sus torretas y hombres desesperados realizando el cálculo de tiro. Aviones que pasan rasantes buscando poder colocar sus bombas con precisión. No hay adonde huir ni la posibilidad de esconderse, sólo la de vencer o morir.

La Segunda Guerra Mundial sigue siendo fuente de inspiración para la mayoría de las grandes compañías dedicadas a la estrategia, como es el caso de la última entrega de SSI, dedicada a la guerra aeronaval. Tiene como escenario el mar, con un sistema de juego tanto táctico como estratégico bien diseñado, y nos permite recrear cualquier situación bélica, en escenarios tan variados como el Mar de Barents o el Pacífico. Con un aval ingente en el mundo del Wargame y todos sus anteriores juegos de guerra ya probados sobradamente, es una experiencia única para poder estudiar la guerra naval en todo los escenarios de la Segunda Guerra Mundial. Esta nueva entrega de SSI, ha aumentado tanto el nivel gráfico gracias a una estética mucho más depurada, como el realismo en su desarrollo.

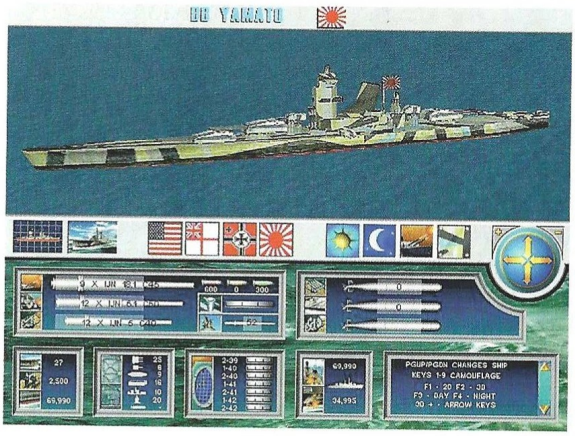
Estructura de juego

Es un programa de estrategia en tiempo real y dentro de la estructura clásica de los juegos de guerra, resultando muy adecuado para el jugador clásico que disfruta de toda la gestión, planificación, y desarrollo de un mando militar completo.

Con respecto a la estructura del programa, es bastante más compleja de lo que cabría esperar, pues es un programa donde la cadena de mando y las órdenes a flotas tienen una fenomenal importancia. El jugador activo dispone de un reloj que puede detener para poder dar las órdenes con total tranquilidad. Las órdenes primordiales son de movimiento, fuego defensivo del enemigo y fuego de ataque, en las que podrá ordenar y supervisar el movimiento o el disparo de todas, algunas, o ninguna de las flotas y barcos que componen las diversas fuerzas operativas bajo su mando.

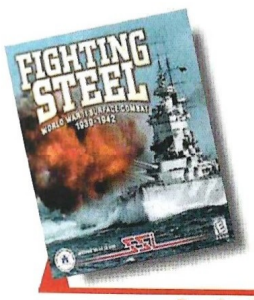
Las vistas de cámara se pueden seleccionar en modo manual o automático, y es posible configurarlas para poder ver aquellos planos que preferimos.

Alrededor de la pantalla tenemos los diferentes iconos con los que interactuaremos con nuestros barcos. Podremos elegir hacernos cargo de uno de los buques, de una escuadra o incluso de toda la flota. Para todos aquellos usuarios a quienes les sobrepase la opción del juego estratégico, la dificultad es configurable, así como también el nivel de mando.

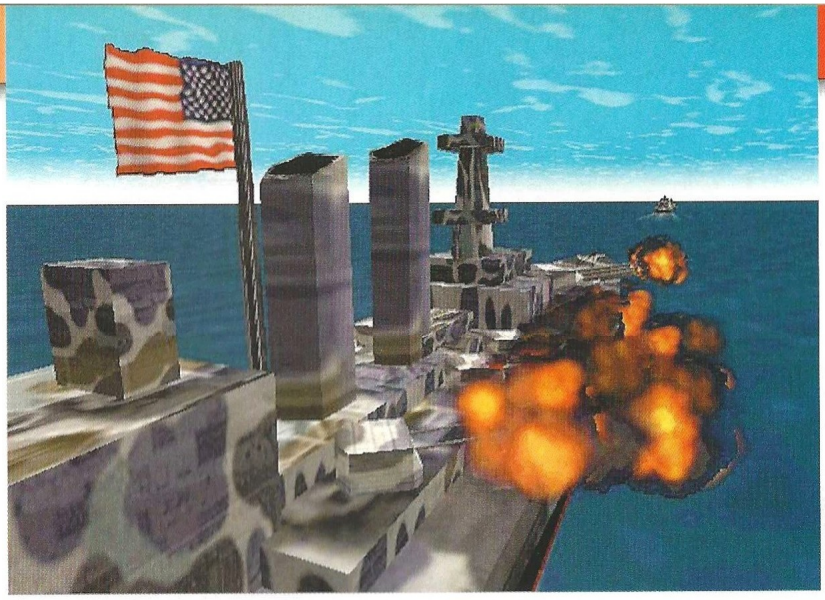


Campañas y escenarios

Es uno de los puntos fuertes de este excepcional programa. Dispone de escenarios casi de estudio, como el del hundimiento del Bismarck o el bloqueo de convoyes en el mar del Norte, y también de escenarios que se han convertido en clásicos de los estudiosos de la guerra moderna, como es el caso de las aguas de Savo o las maniobras en Guadalcanal del almirante Togo. Además de ello, el juego trae campañas diversas según los frentes de combate, siendo por nosotros elegidas con relevancia las campañas dedicadas al frente del Pacífico, tanto por su profundidad de estudio como por la amplitud de la acción y la potencia de los contendientes. El programa viene con un editor de escenarios muy completo. Es indispensable para poder editar o modificar uno de los escenarios ya creados y sacar todo el juego posible o crear un escenario totalmente nuevo, algo tan fascinante como útil. ¿Os imagináis a los alemanes apoyados por fuerzas aeronavales japonesas? Bromas aparte, es muy interesante poder representar cual-

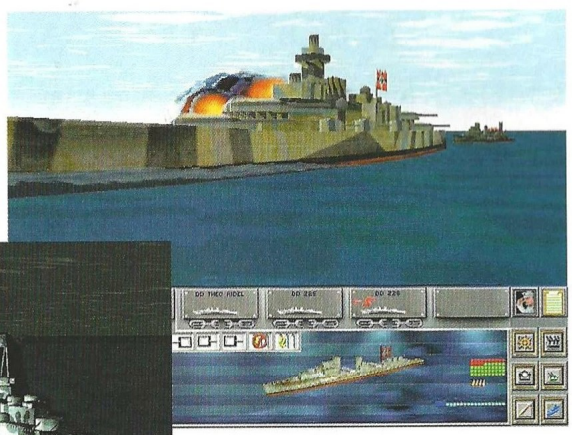


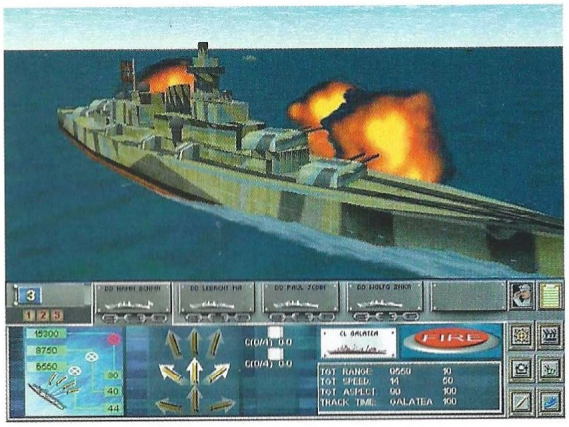
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 64Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D 4Mb, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

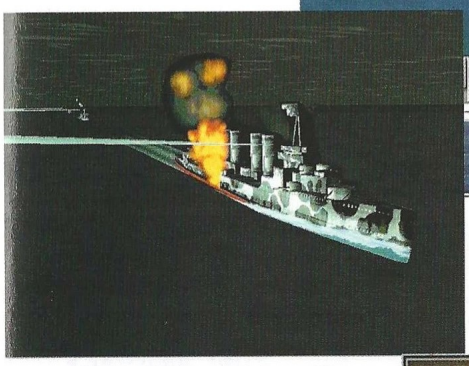


Su nivel técnico y los pacientes movimientos a realizar se asemejan más a una partida de ajedrez que a un Wargame

quier situación hipotética de combate que se nos ocurra. Por otra parte, amplía de un modo casi infinito la permanencia de nuestro interés por lo que ya de por sí es un buen juego

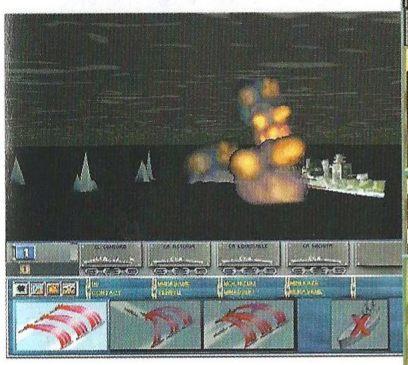






Valoraciones finales

Los juegos de guerra aeronaval son, la mayoría de las veces, unos grandes desconocidos para los amantes de la estrategia. Su nivel técnico y los pacientes movimientos a realizar, se asemejan mucho más a una partida de ajedrez que a un Wargame. Todo esto se ve de sobra compensado en Fighting Steel por el desarrollo de la acción, la fastuosidad de sus imágenes y el crudo realismo de los desenlaces. Sus efectos gráficos, su gran información los detalles históricos y el atractivo visual convierten a este juego en una opción apetecible para todo jugador aficionado a la acción marítima de la Gran Guerra.



El truco es...

Utilizar continuamente pantallas de humo, es una de las mejores defensas para evitar que la artillería realice en condiciones el cálculo de tiro. Cuando un barco empiece a arder, concentrar el fuego sobre él. Si es de noche uno de nuestros barcos es tocado, debemos alejarnos, pues lo más probable es que ilumine demasiado a su alrededor. Cuidado con el apoyo aéreo.

Calificación

Fighting Steel World War II Surface Combat 1939-1942.

Pros: Una meticulosa información con una base de datos perfectamente diseñada y actualizada. Realismo total en las escenas de combate, buenos efectos y una banda sonora casi interactiva. Sensación real de estar al mando. El editor de escenarios es un gran acierto. Tanto las campañas como los escenarios están muy bien representadas y son realmente interesantes.

Contras: Es un juego verdaderamente complejo para un tipo de usuario con poca experiencia en el mundo de la estrategia y las batallas navales. A veces el juego se torna un poco farragoso y la búsqueda de las flotas enemigas es en ocasiones, desesperante.

La furia del dragón

Drakan
Order of the Flame

Desde hace ya mucho tiempo, todos los medios especializados han estado esperando a Drakan como agua de mayo. Después de tan prolongada espera, el juego ofrece justo lo que prometía, acción y aventura en estado puro.

Ya en el número 43 de CGW os ofrecíamos un amplio reportaje de este juego de Psygnosis, en el que se podía comprobar todo el trabajo que se ha estado llevando a cabo para acercarnos uno de los más bellos y extensos juegos que hemos podido ver en los últimos años. Drakan podía haber estado en la calle hace ya bastante tiempo, y si no ha sido así se ha debido en su mayor parte a los continuos avatares a los que Psygnosis ha tenido que someterse.

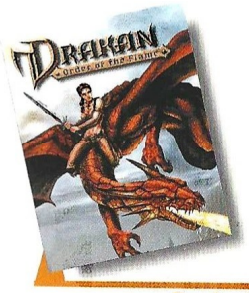
Una historia llena de odios

Nada más comenzar a jugar a Drakan, una pequeña introducción generada de modo íntegro por el motor 3D del juego, nos relata el porqué Rinn, la protagonista de la historia, busca de manera incesante a Arokh el dragón. Todo comienza cuando, una noche, en la que Rinn pasea con su hermano menor por los alrededores del poblado, un pequeño grupo de seres armados atacan la aldea. Rinn, ajena a lo que sucede en esos momentos, llega con su hermano y son rodeados por estos soldados sin escrúpulos. Ella dice a su hermano que no haga nada, que se limite a quedarse detrás para que no le pase nada. A golpe de mandoble consigue acabar con un par de ellos, pero finalmente queda agotada y fuera de combate. Cuando recupera el sentido comienza a buscar desesperadamente a su hermano, pero no está. Se lo han llevado con unas intenciones que hasta ese momento desconoce y tampoco le importan demasiado, sólo quiere recuperarlo sea como sea.

Tras observar como todo su pueblo ha sido destruido, un anciano le llama; Rinn se acerca corriendo para socorrerle, pero observa que va ser imposible. El anciano está prácticamente muerto, sólo le podrá dar algunos consejos antes de partir para tan largo viaje. Le comienza a decir que ella sola no llegará a ningún sitio si realmente quiere ir en ayuda de su hermano; antes de nada tiene que buscar a Arokh, un mítico dragón que le será de gran utilidad para conseguir su objetivo.

El anciano le dice que para encontrarlo debe de coger un libro que hay en su cass, para posteriormente ir a la iglesia que hay a la orilla del río y con él abrir un pasaje secreto que le llevará hasta el dragón. Con estas palabras la vida del anciano se evapora completamente. Sin perder un momento, Rinn obtiene el libro y se dirige a la iglesia, abriendo el pasaje para llegar hasta el dragón. No será tan fácil como ella pensaba; infinidad de trampas le están esperando para evitar que consiga su objetivo. Tras pasarlas con algunas –bastantes– dificultades,

Pero finalmente lo tenemos entre las manos y le hemos sacado todo el jugo posible. La cantidad de horas invertidas en Drakan han servido para, entre otras cosas, conocer a fondo un juego fantástico, que si bien en algunos aspectos puede resultar algo elemental, en la mayoría de los casos nos sorprenderá: simplemente nos dejará fascinados. Todo lo que lo envuelve es genial, tanto los gráficos como la ambientación general que nos rodeará constantemente, por no hablar de Arokh –el hermoso y a veces ingenioso dragón que nos acompañará desde casi el comienzo de la aventura–. Sólo se puede decir una cosa más, una



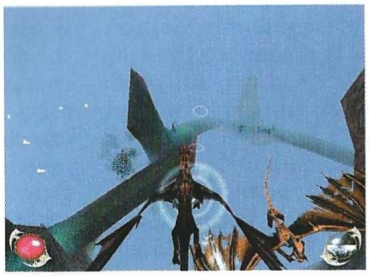
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 320MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Virgin

ve una gran cueva en la que una inmensa estatua de un dragón parece gobernarlo todo, con gran cautela se acerca y lo despierta…

Así es como transcurre la historia en Drakan hasta que Rinn encuentra a Arokh; a partir de ese momento los peligros no pararán de acosarnos, y lo más importante, pasaremos de controlar solo a Rinn a

Uno de los aspectos que más llaman la atención cuando se profundiza un poco en Drakan es la extensión general del juego

tener que conjugar perfectamente a los dos, sirviéndonos el dragón para llegar a sitios completamente inaccesibles a pie o para destruir a otros dragones o enemigos muy poderosos. En muchas ocasiones tendremos que bajarnos del lomo de Arokh para poder pasar por una puerta por la que él no cabe, pero claro, luego habremos de volver a por él para proseguir con el juego. La historia entrelaza a la perfección, no hay ningún cabo que se quede suelto, llegando a su punto cumbre hacia la mitad del juego, en el momento en el que ya conoceremos mejor a Arokh y seremos como uña y carne, y por supuesto todo aquello a lo que no encontrábamos sentido alguno empezará a tomar forma, desde el porqué se han llevado a nuestro hermano pasando por la historia de Arokh.



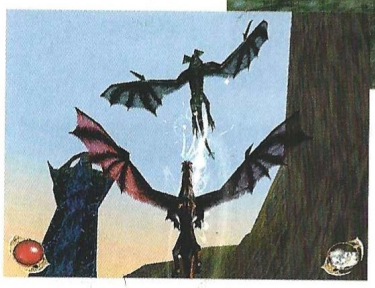
El mundo a tus pies

Uno de los aspectos que más llama la atención cuando se profundiza un poco en Drakan es la extensión general del juego. Los mapas que tendremos que recorrer, ya sea a pie o a lomos del dragón, tendrán un tamaño descomunal, serán tan grandes que

Drakan: Order of the Flame

Quizá lo más atractivo de Drakan sean los numerosos e ingeniosos puzzles a los que tendremos que enfrentarnos

Los lugares por los que nos moveremos durante el juego serán completamente distintos en todo momento, pudiendo estar en un escenario nocturno para acto seguido comenzar en otro en el que la lluvia no cesa



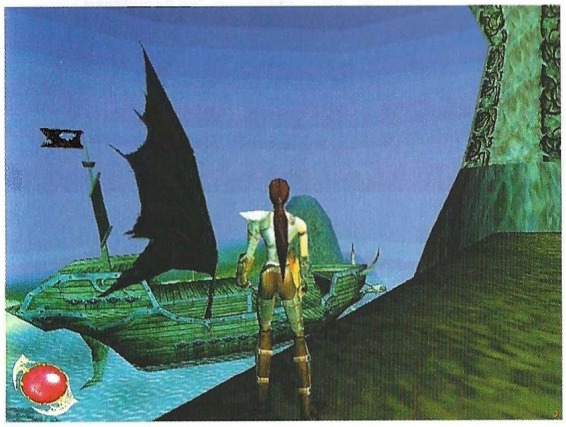
a veces temeremos perdernos y no volver a encontrar el camino correcto. Casi siempre estaremos en lugares distintos, si bien es cierto que debido a la longitud de algunas de ellas, cuando pensemos que estamos lejos de donde nos encontrabamos inicialmente, apareceremos al principio de la fase para hacer algo que no logramos anteriormente.

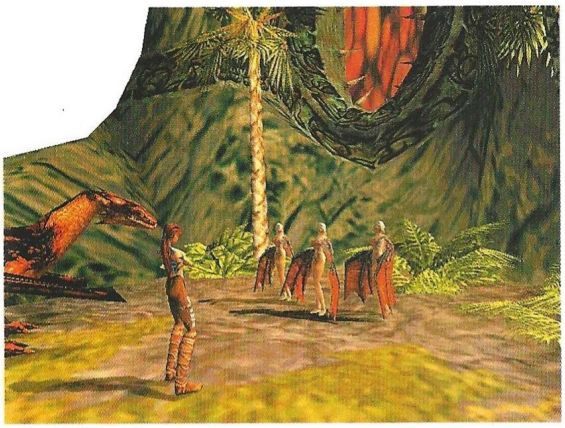
de caer sobre nuestra heroína y su inseparable compañero. Las cuevas y mazmorras abundarán en todos los escenarios, lógicamente sin llegar a ser soporíferas, como pudiera parecer en un principio. La cantidad de peligros que afrontaremos nos mantendrán entretenidos un buen rato, y no nos referimos solamente a los enemigos que encontraremos –que por cierto son muchos– sino a las trampas que nos impedirán en más de una ocasión seguir avanzando con toda la continuidad que nos gustaría. Cuchillas gigantes que nos cortarán por la mitad, suelos falsos que se desploman a nuestro paso y un sinfín de artefactos nos harán volver atrás en más de una ocasión.

El truco es...

Vigila en todo momento el estado del arma que portes para no quedar "desnudo" en pleno combate. Salva cuantas veces puedas, o al menos en situaciones que realmente te parezcan complicadas. En la sección de trucos de este mismo número encontrarás algunos para Drakan por si te quedas atascado.

Aunque quizá lo más atractivo de Drakan sean los numerosos e ingeniosos puzzles a los que





tendremos que enfrentarnos. Algunos resultarán elementales, o incluso demasiado fáciles, pero la mayoría de ellos nos harán pensar de un modo desmesurado. Muy pocos de ellos se parecerán al anterior, y siempre requerirán de nosotros una agilidad mental extraordinaria, aunque también hay que decir que ninguno nos llegará a desesperar tanto como para dejar arrinconado el juego. Muchos de ellos se basarán en mecanismos de palancas varias y pulsadores en paredes y suelos, al más puro estilo Tomb Raider; otros precisarán de, por ejemplo, un disparo certero en un lugar determinado o simplemente tendremos que depositar un objeto que llevemos en nuestro inventario.

Una dama de armas tomar

Rinn. Ella es el centro de toda la aventura, una mujer que destila carisma y coraje por todos sus poros. Además de su innegable belleza y su valentía, Rinn posee todo lo que un personaje de sus cualidades debe tener. Es capaz de realizar saltos casi imposibles con una agilidad asombrosa, o manejar una espada de un tamaño descomunal sin apenas inmutarse. Rinn podrá transportar en su inventario un número determinado de objetos, ya sean armas, armaduras o pociones curativas. Todo dependerá del tamaño del objeto en cuestión. Las armas, por ejemplo, ocuparán un mínimo de dos espacios en el inventario, y mientras mayor sea el arma más espacios del inventario requerirá. Las flechas, runas y pociones ocuparán normalmente un solo cuadro, y las armas más poderosas ocuparán normalmente unos tres cuadros. El inventario podrá ir completo más un arma u otro objeto en la mano, con lo que si sabemos "administrarnos" no tendremos ningún problema.

Otro aspecto que destaca es el hecho de que tendremos que cambiar de arma constantemente, no porque queramos hacerlo en ese momento, sino porque el arma que portemos tendrá una resistencia predeterminada, la cual irá bajando hasta que se rompa; de este modo deberemos vigilar de un

Además de su innegable belleza y valentía, Rinn posee todo lo que un personaje de sus cualidades debe tener

Drakan: Order of the Flame

Controlar a Arokh es una de las sensaciones más gratificantes y fantásticas que encontraremos en ningún juego

modo constante la resistencia del arma si no queremos quedarnos en pleno combate con las manos vacías. Lo que más abundará en el repertorio serán sin duda las espadas y los mandobles, llegando estos últimos a tener un tamaño gigantesco. De hecho el arma más poderosa del juego es uno de estos mandobles, llamado Rune Blade, capaz de destrozar completamente lo que encuentre a su paso. También dispondremos de arcos de distintas formas, algunos de ellos mágicos, que dispararán unas flechas dirigidas que dejarán tras de sí una estela de luz. Las armas más poderosas –exceptuando algunas espadas– son los martillos, pero tienen una pega, son demasiado pesados y no permiten atacar con demasiada agilidad.

En lo referente a los movimientos de Rinn, podremos correr –será lo que hagamos casi todo el rato–, saltar, agacharnos o acercarnos de un modo sigiloso a los enemigos. Podremos hacer muchas acciones distintas, pero sin duda alguna es el aspecto más flojo de Drakan. El repertorio general da la sensación de quedarse corto. Cuando tengamos que saltar e una plataforma a otra, no habrá manera de agarrarse al borde en el caso de que el salto nos quede algo corto, de modo que caeremos irremisiblemente al abismo. A la hora de luchar sucede algo similar, los golpes que propinaremos a nuestros enemigos serán siempre los mismos, sin posibilidad de ejecutar alguna combinación lo suficientemente efectiva: sólo nos limitaremos a aporrear el botón sin cesar, algo que a veces resultará molesto.

El patrón de ataque de los enemigos es siempre bastante previsible, ya que sólo se dedican a atacar sin cesar. Debido a esto, algunos de los enemigos que nos encontraremos a lo largo del juego, en especial los caballeros, serán muy difíciles de derrotar, costándonos la vida en muchas ocasiones. Este es el único aspecto que podría haberse mejorado en Drakan, aparte de algunos fallos de "clipping" por fallos en el engine 3D final. Por lo demás, Drakan gustará a todos aquellos que disfruten de los juegos de acción extensos, en los que uno de los protagonistas principales sean los puzzles; además, controlar a Arokh es una de las sensaciones más gratificantes y fantásticas que encontraremos en ningún juego.

Calificación

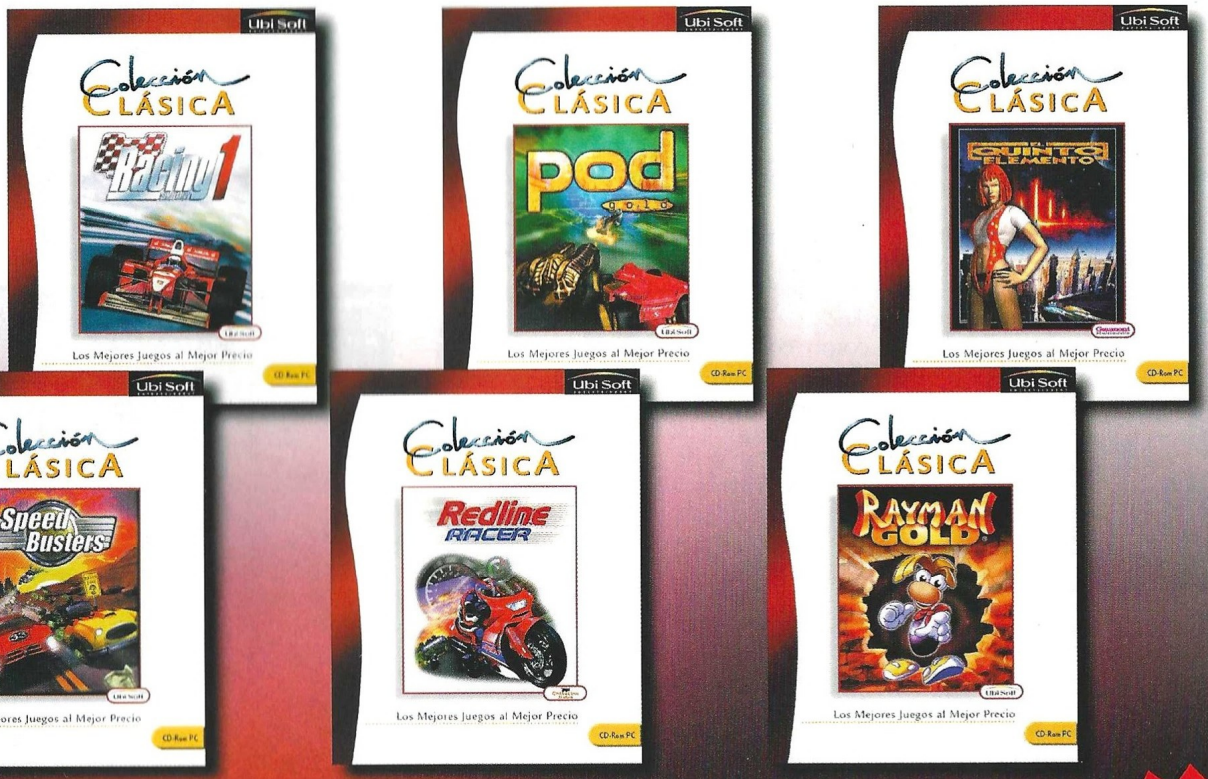
Drakan Order of the Flame

Pros: Una ambientación magistral unida a un entorno gráfico muy bueno. Montar sobre Arokh y volar con una completa libertad de movimientos es absolutamente increíble.

Contras: Los enemigos no gozan de una inteligencia artificial demasiado buena, y el repertorio de movimientos de la protagonista es algo escueto.

Colección CLÁSICA

¡Los mejores juegos al mejor Precio!



Ubi Soft

http://www.ubisoft.es

Ctra. de Rubí, 3ª Planta · Edificio Horizon · 08190 Sant Cugat del Vallès · Barcelona · Tel. 935 441 500

2.995 ptas.

Pisa el acelerador

Driver

En anteriores números ya os hemos ofrecido jugosa información de unos de los juegos que más expectación ha levantado en los últimos meses. Recorrer las calles a toda velocidad y dar esquinazo a la policía son las premisas de Driver.

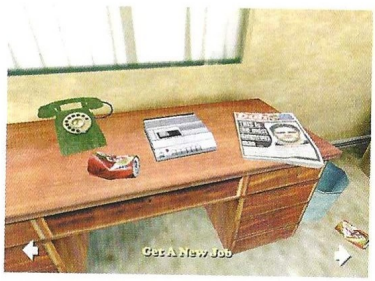
Años '70. La delincuencia es algo que está presente en las calles de muchas ciudades de los Estados Unidos; droga, asesinos a sueldo y un sinfín de malhechores que deberían estar entre rejas. Nuestro nombre es Tunner y somos un policía que trata de infiltrase en alguna banda puntera del hampa. Tras ser sometidos a unas cuantas pruebas, entramos a formar parte de un pequeño grupo, del que intentaremos catapultarnos a otro mayor para así dar con el "pez gordo". Nuestra misión será la de estar disponible para todos aquellos que requieran de nosotros un "trabajillo", algo bastante habitual. Alojados en un apartamento de mala muerte y sin dar constancia a ninguna autoridad de nuestra misión –sólo lo sabe nuestro capitán– recibiremos llamadas a nuestro contestador para posteriormente oírlas y aceptar la que más nos interese o convenga, todo por supuesto sin dejar de lado la profesionalidad que nos caracteriza.

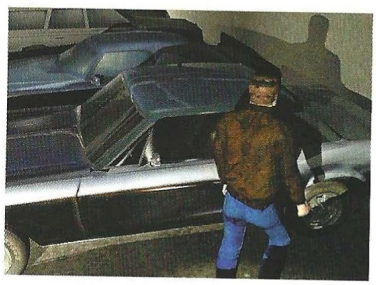
Así es como comienza Driver, un juego que como ya hemos dicho ha dado mucho de que hablar, y quizá una de las razones sea el equipo que se ha encargado de su programación, Reflections. Muchos recordarán dos de sus juegos estrella, Destruccion Derby y su secuela, Destruccion Derby 2. Ambos supusieron un adelanto tecnológico en lo que a videojuegos se refiere, y como su nombre indica, el objetivo prioritario de los dos era, además de conseguir la victoria en los circuitos más diversos, acabar con el mayor número de oponentes a fuerza de colisionar brutalmente. El apartado gráfico era soberbio, pudiendo observar en todo momento como nuestro automóvil iba quedando reducido a chatarra, o ejecutando saltos imposibles y dando diez o más vueltas de campana, llegando incluso a marearnos notablemente, sobre todo con la segunda parte. Ahora, y teniendo Driver entre nuestras manos veremos las similitudes entre unos y otros, teniendo en cuenta claro está el paso de tiempo transcurrido entre los primeros y el que nos ocupa.

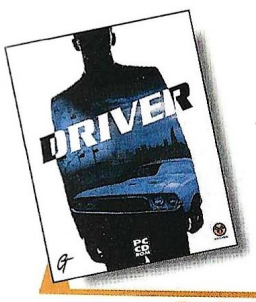
Una técnica envidiable

Uno de los aspectos más llamativos de Driver es el apartado gráfico, si bien se pueden observar algunos fallos gráficos que no deberían estar presentes en el engine 3D, tales como "clipping" –se pueden atravesar algunas estructuras– o "poping" – los polígonos aparecen de la nada en el horizonte, aunque tengamos las opciones gráficas al máximo–. Pero en líneas generales, Driver es de lo mejor que puede encontrarse para PC en lo que a simuladores de conducción se refiere. Lo que más llama la atención son los escenarios en los que transcurre el juego, sacados de ciudades reales.

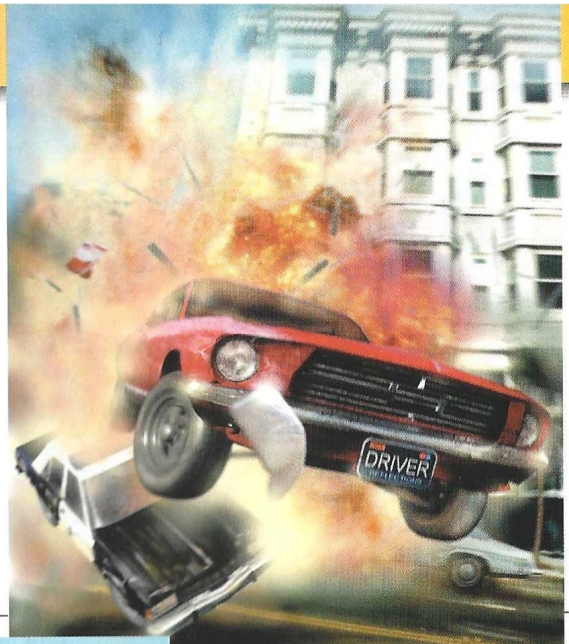
Las urbes por las que tendremos que conducir son Miami, San Francisco, Los Angeles y Nueva York en este orden. Pero Driver no se limita a dar a sus ciudades el nombre de las verdaderas, no, también las calles, parques y lagos son reales. Por ejemplo, si alguien hubiera vivido en una de las cuatro y luego jugara a Driver, quizá sabría llegar a determinados lugares conduciendo. La conducción podrá ser tanto de día como de noche, impri-







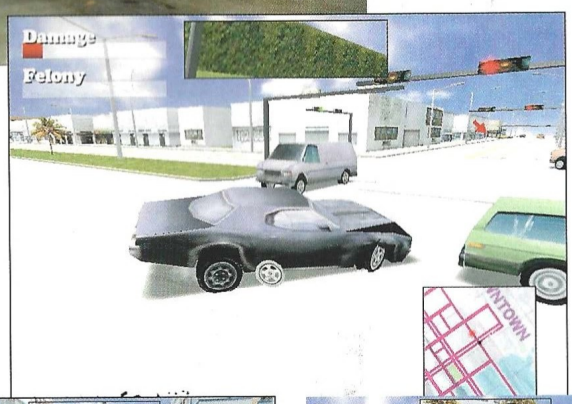
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 300MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, SVGA de 2MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: GT
Distribuidor: Virgin

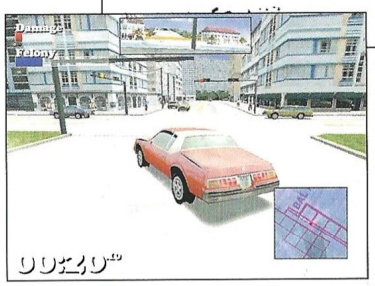


Las ciudades por las que tendremos que conducir son Miami, San Francisco, Los Angeles y Nueva York

miendo esta última una mayor sensación de realismo, debido sobre todo a los magníficos efectos de luces con los que se "baña" a cada localización y coches.

Aunque sin duda alguna, son los vehículos que aparecen en Driver los verdaderos protagonistas, lo primero porque el juego se desarrolla a bordo de estos de un modo íntegro, lo segundo porque a pesar de no representar a ninguna marca en concreto, recrean perfectamente los coches de aquella época, como por ejemplo el Ford Mustang Fastback. El movimiento de cada uno de ellos es perfecto, tanto la suspensión como el simple movimiento de las ruedas al girar. Podremos hacer absolutamente todo lo que queramos, al igual que sucedería en la realidad. Hacer "trompos" de un modo salvaje será lo que primero haga todo el mundo que juegue con él. El dominio es absoluto, y en muy pocas ocasiones perderemos el control, siempre y cuando hayamos practicado algo.

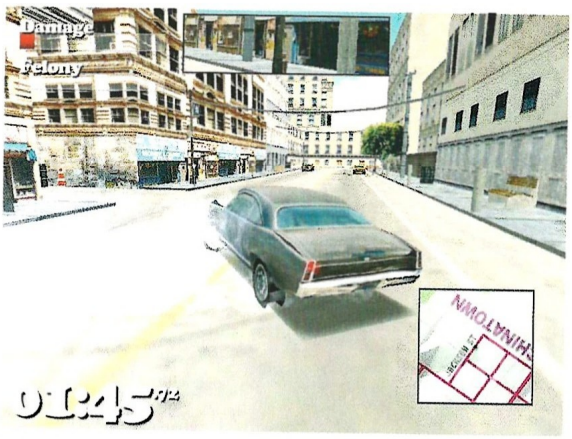




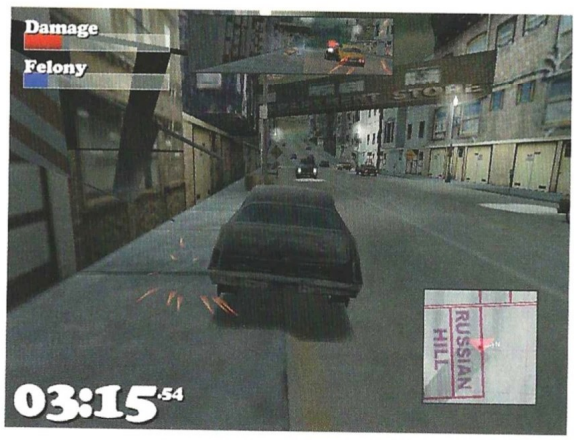
Entrar en una curva a más de cien, hacer una buena trazada y terminar con un derrape para salir ilesos y dejar a la policía comiendo el polvo es una de las sensaciones más reales y a la vez gratificante que se puedan encontrar en un juego de este estilo. Muchos son los coches que se pueden conducir en Driver, unos más rápidos, otros más robustos o simplemente más elegantes. Claro está que mientras más veloz sea más disfrutaremos, aunque en ocasiones tendremos que ir con mucho ojo y no rebasar los límites permitidos, ya sea debido al tráfico, a que tenemos el coche algo destrozado o a que es una calle llena de obstáculos, pero normalmente tendremos que pisar a fondo el acelerador para dejar atrás a los coches de patrulla, que por cierto son muy agresivos, quizás demasiado.

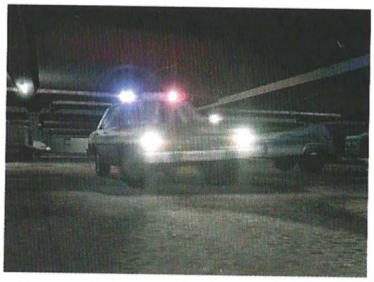
El truco es...

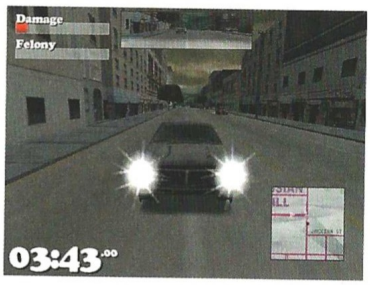
Escucha atentamente los mensajes que hay en el contestador y vigila el mapa de un modo constante. Para evitar a la policía lo mejor es observarles con antelación en el mapa –son los únicos que veremos– y pasar despacio a su lado, siempre y cuando el tiempo te lo permita.



Al igual que en las películas protagonizadas por Steve McQueen, en Driver todo será muy cinematográfico







Cámara, luces, ¡acción! ...

Una gran película. Así es como se podría calificar a Driver. El argumento y desarrollo del juego va más allá de lo normal. Al igual que en las películas protagonizadas por el inolvidable Steve McQueen en los años '70, en Driver todo será muy cinematográfico. El juego, apartándose totalmente de lo que podemos ver en cualquier juego de coches, nos propone una historia, un argumento perfectamente entrelazado. Básicamente iremos superando misión tras misión, pero en la mayoría de las ocasiones se nos darán varios caminos a elegir. Mediante un simple contestador automático recibiremos llamadas de "colegas" o de los "jefazos". La misión que más nos guste será la que elijamos. Nada más seleccionar la que a nuestro criterio sea la más importante o sencilla, nos pondremos a los mandos de nuestro "bólido" y manos a la obra.

En ocasiones tendremos que sacar de un apuro a un compinche o llevar a "jubilar" un coche que ya esté viejo o tenga demasiadas pruebas evidentes para involucrarnos, o simplemente recoger a un asesino a sueldo y llevarlo a casa de otra persona para que acabe con ella. Aunque hay una misión en especial que es realmente entretenida y distinta a las demás; recibiremos una llamada pidiéndonos que tomemos "prestado" un taxi, recojamos a un tipo que le debe dinero a nuestro supuesto jefe y le demos un buen susto. Nada más subir el desdichado al taxi tendremos que hacer todo lo posible para meterle el miedo en el cuerpo y así conseguir que pague. El modo en que sabremos que se asusta se mide mediante una barra en la parte superior de la pantalla, teniendo un límite de tiempo para lograrlo.

Además de la barra de tan peculiar misión, contaremos en todo momento con otras dos, una medirá el nivel de daños del vehículo y otra el nivel de delitos que hayamos cometido. La primera no tiene mucho que explicar, baste decir que una vez esté hasta el máximo significará que hemos destrozado el coche. En lo referente a la que mide el nivel de delitos, mientras más llena mayor será el acoso policial, es decir, cuando esta esté al máximo podremos tener detrás de nosotros una cantidad ingente de coches patrulla.

El apartado sonoro también contribuye a generar un ambiente especial. A la fantástica música "funky" de los años '70 que se ha incluido hay que añadirle un magnífico repertorio de voces en castellano de una calidad fuera de toda duda, tanto en las secuencias de vídeo como dentro del propio juego, todo muy "americano". Aquellos que gusten de emociones fuertes a buen seguro verán sus ansias colmadas.

Calificación

Driver

Pros: Una jugabilidad envidiable y un argumento que parece sacado directamente de una producción de Hollywood. El apartado gráfico es bastante bueno.

Contras: Algunos fallos gráficos enturbian el trabajo final, máculas que no deberían de estar en este juego, sobre todo después de todo el tiempo que se ha trabajado en él.

¡La Batalla acaba de empezar!

Escenarios 3D de aspecto inmejorable.

Gran variedad de misiones.

La otrora magnífica tierra de Darien, ejemplo de prosperidad y unidad, ha sido brutalmente dividida en pedazos. Garacaius, heredero de los ancestrales poderes Kandra y en otros tiempos unificador de tribus y clanes, ha decidido fraccionar la Tierra de Darien en cuatro Reinos, legando cada uno de ellos a cada uno de sus cuatro hijos; Elsin, Lokken, Kirenna y Tirsha. Una decisión de terribles consecuencias.

La mayor de las batallas fratricidas acaba de comenzar. Escoge tu bando, planifica tu estrategia y prepárate para la más apasionante experiencia de tu vida: la batalla por la conquista de Darien.

Nuevas unidades de tamaño descomunal.

- 4 bandos cada uno con sus unidades y características propias.
- 48 actos con un hilo argumental sólido y sin fisuras.
- Más de 200 tipos de unidades para que conquistes, rescates, te defiendas, y pelees por tierra, mar y aire.
- Incorpora motor gráfico de Total Annihilation, con impresionantes mejoras en la IA original
- TOTALMENTE LOCALIZADO EN CASTELLANO. Compatible con juego en red con servidor de partidas dedicado al efecto -Boneyards-.

Gráficos de 16 bits para que no pierdas detalle.

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

¿Estás preparado?

CAVEDOG ENTERTAINMENT
A GT Interactive Company
www.cavedog.com

boneyards™
ONLINE GAMING

GT Interactive Software (Europe) Limited

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERactive

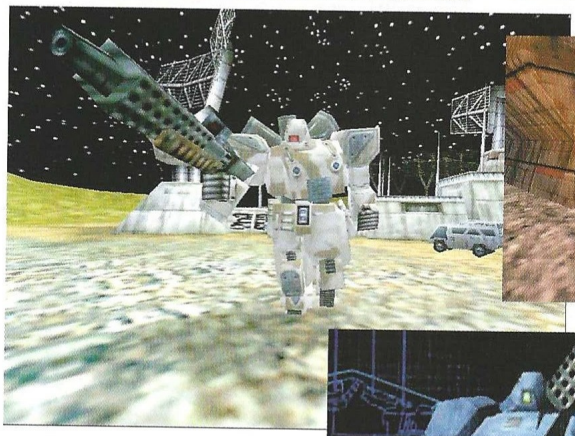
© 1999 Humongous Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Total Annihilation y Total Annihilation Kingdoms son marcas comerciales de Humongous Entertainment, Inc. Cavedog Entertainment y el logo de Cavedog Entertainment son marcas comerciales registradas de Humongous Entertainment, Inc. Creado y publicado por Cavedog Entertainment, una división comercial de Humongous Entertainment, Inc. Distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT™ es una marca comercial y el logotipo GT® es una marca comercial registrada de GT Interactive Software Inc. El resto de marcas mencionadas son propiedad de sus respectivos propietarios.

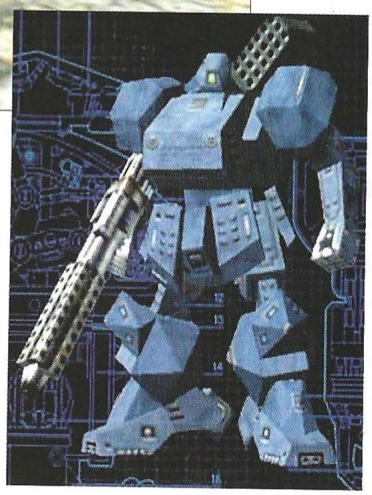
Unidad de infiltración

Heavy Gear II

El escuadrón de infiltración se ocupaba de las misiones más difíciles. Eran la vanguardia de todo el ejército, los más condecorados, pero también los que más bajas sufrían en combate. Su cometido: vencer donde los demás han fracasado.

Estamos ante la secuela del programa original lanzado por Activision en noviembre del 97. Está bastante mejorado respecto a su antecesor, especialmente en lo que se refiere al argumento. Nos encontramos en un planeta inmerso en una devastadora guerra. Eres el líder de una unidad de operaciones especiales, y tu misión es la de infiltrarte en territorio enemigo. Las misiones que nos veremos obligados a realizar son variadas, incluyen la búsqueda y destrucción, la cobertura a otras fuerzas de infantería, el rescate de unidades y un sinfín de misiones en las que nos veremos obligados a agudizar el ingenio para poder salir bien librados.





Mecánica de juego

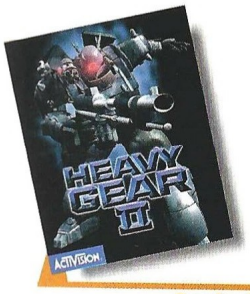
El programa es una mezcla entre un juego en primera persona y otro más estratégico tipo Mechwarrior, aunque algo más sencillo. Hay una serie de misiones que han de ser finalizadas con éxito, y varían entre las misiones de entrenamiento, que enseñan los mecanismos básicos y las misiones de combate en sí, y las de combate real donde una vez dentro del juego, la idea consiste en poder avanzar y a la vez poder girar alrededor nuestro para poder disparar. El juego es un homenaje a los efectos especiales, explosiones, ambientación, sonido y prácticamente a todo lo referente al aspecto gráfico.

Por otra parte, a todos los aficionados al juego estratégico les encantará saber que Heavy Gear II posee todo un universo de órdenes operativas relacionadas en torno al radar, la reunión de hombres en un lugar, atacar todos a un mismo blanco, apoyar un equipo, destacar una serie de efectivos que llevarán a cabo una misión de apoyo aislado, etc. Podemos observar que es un juego en el que los programadores han intentado no dejar un solo cabo suelto.

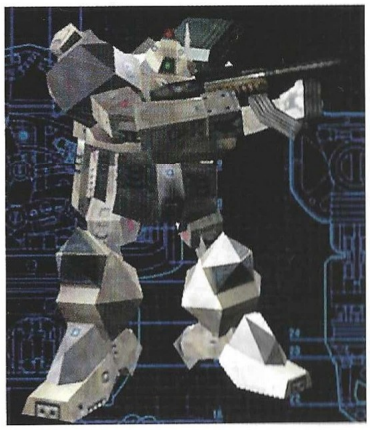
Un universo despiadado

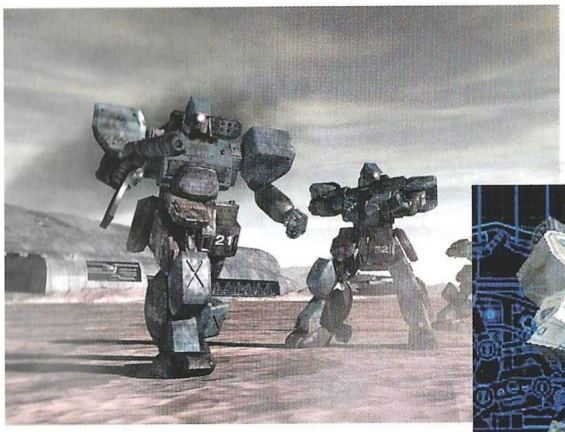
El combate se realiza con todo lujo de detalles. Sin ser un programa visualmente violento, la sensación de combate es auténticamente real y despiadada. Los enemigos hacen gala de una gran inteligencia artificial, muy mejorada con respecto a su antecesor. En el combate, las fuerzas enemigas buscan desesperadamente la mejor posición de disparo, los obstáculos naturales y todo tipo de ventajas adicionales tal y como lo haría en la vida real cualquier fuerza hostil. Incluso se retirarán en cuanto tengan constancia de que nuestro ataque ha eliminado las posibilidades de victoria. Por otra parte, se adaptan a nuestras tácticas e intentan contrarrestarlas como lo haría un programa heurístico, es decir, aprendiendo de sus propios errores.

Los campos de batalla son muy diferentes y trasladan el



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 64 MB RAM, Windows 95/98, CD ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, tarjeta aceleradora gráfica
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Activision
Distribuidor: Proein

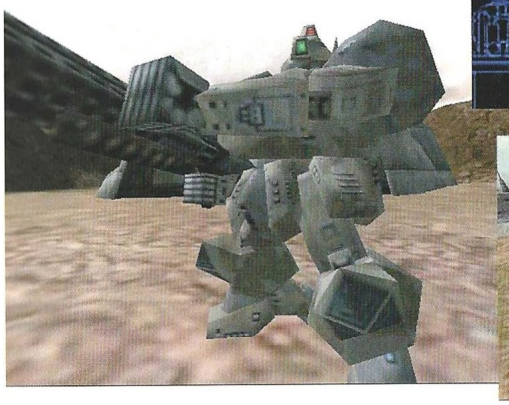


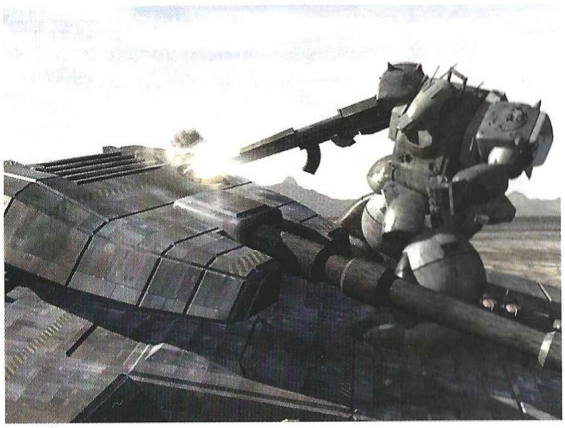


combate incluso a entornos tan diferentes como pueden ser las mismas profundidades del espacio exterior, donde las capacidades de movimiento son muy distintas.

Armamento variado

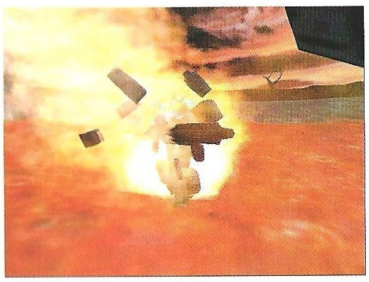
Los equipos que podemos controlar son muchos y variados, algunos con corazas defensivas más poderosas y otros con armamento más potente; los primeros son más peligrosos que los segundos, y conviene eliminarlos cuanto antes atrayéndoles a un sitio donde podamos concentrar más fuego. Hay una lista bastante completa de armas con las que nos equiparemos. Los efectos de disparo y las averías son reparables sólo en parte, y los sistemas de comunicación nos avisarán cuando alguno de los miembros de nuestro equipo tenga un riesgo importante de salir malparado. Como podéis ver, el programa es muy completo a todos los niveles.

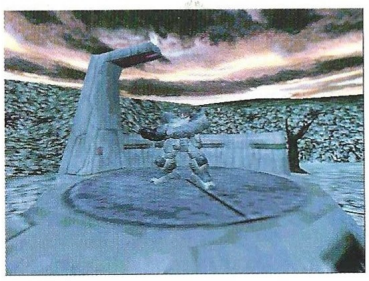




El truco es...

Corre junto a los demás vehículos. Manda unidades de reconocimiento, de tal forma, que los vehículos pesados enemigos se vean forzados a salir al descubierto con un coste mínimo para nosotros. Utiliza los cohetes contra los mayores blindajes, no los gastes inútilmente contra infantería.





Para finalizar, podemos señalar que Heavy Gear II es un juego notablemente complejo y que la mezcla de elementos de acción y estrategia en su desarrollo han resultado un gran acierto. Para resumir: un programa en el que, después de haber superado la barrera inicial de la gran cantidad de comandos necesarios para poder jugar, se convertirá en todo un trepidante espectáculo lleno de emoción y acción.

Calificación

Heavy Gear II

Pros: Excelentes gráficos. El guión es bastante entretenido y la atmósfera de juego es genial. Una acertada mezcla entre acción y estrategia. Misiones variadas y diferentes entre sí. Soporta todo tipo de juego en redes. Jugabilidad completa.

Contras: Los controles de juego son bastante liosos. Hay montones de atajos de teclado, que además deberemos de utilizar, pues son imprescindibles para poder comunicarnos. No está traducido al castellano. Requiere tarjeta aceleradora para poder disfrutar de los detallados gráficos de este magnífico juego.

Baloncesto en estado puro

NBA Inside Drive 2000

Cuando parecía que el mercado de juegos de baloncesto estaba bien copado por la saga NBA Live y que pocos programas podrían plantar cara a su innegable hegemonía, Microsoft se decide a sacar un muy digno contrincante que a buen seguro le pondrá las cosas difíciles al producto líder de Electonic Arts.

La temporada 98/99 fue dura para los aficionados del mejor baloncesto del planeta. Una larga y, sobre todo, injusta huelga para con los fans dejó a estos sin un tercio de temporada regular de la más prestigiosa y competitiva liga del mundo. Y al final, para casi nada, pues tanto los ambiciosos jugadores como los cicateros propietarios de equipos terminaron dando la razón a los que pensaban que no llegarían a un acuerdo y que los únicos perdedores serían los aficionados. Paradojas de la vida, pues un jugador de la liga norteamericana de baloncesto puede llegar a cobrar cifras astronómicas mientras que los patronos también sacan buena tajada en dividendos que al fin y al cabo, dependen de niveles de audiencia que se miden por la atención que los sufridos millones de seguidores que la NBA tiene por todo el mundo. Como casi siempre, las aguas volvieron a su cauce y los devotos al baloncesto volvieron a disfrutar con una versión descafeinada, pero al fin y al cabo espectacular, de buen deporte.

Pero los devotos al balón naranja no estaban solos. Los juegos sobre la NBA seguían saliendo puntualmente, presentando algunos problemas puntuales como la falta de rookies, pero con la calidad habitual en estos programas. Cuando todo parece haber vuelto a la tranquilidad (aunque tratándose de quien se trata, más vale no decirlo muy alto por si acaso les da por pensar que todavía ganan poco), las nuevas versiones de estos simuladores deportivos se preparan en la parrilla de salida para llegar a las manos de los devotos jugadores que año tras año se hacen con su trocito de NBA. Microsoft no quiere quedarse fuera de este apasionante y lucrativo mundo, por lo que ha presentado su candidatura con NBA Inside Drive 2000, un juego que a buen seguro hará las delicias de aquellos que busquen jugabilidad y diversión por encima de todo.

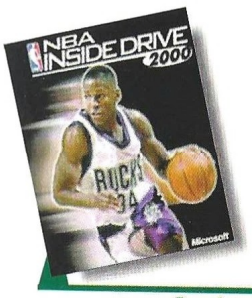
Fácil de usar

En Computer Gaming World creemos que un juego deportivo que sea difícil de usar, por muy bonito que sea y por muy buenos gráficos que tenga, terminará engordando esa innumerable lista de programas que no llegan a los mínimos niveles de calidad y sólo sirven para ocupar espacio. NBA Inside Drive 2000 es muy fácil de usar y sobre todo, tan intuitivo, que al poco de jugar se puede decir que dominar los movimientos básicos de los jugadores es pan comido. Al fin y al cabo, la gran mayoría de programas de baloncesto que hay hoy en el mercado explotan esa jugabilidad, en contra de lo que pasa con los juegos de fútbol, consiguiendo un realismo y una adicción sobresaliente. Por supuesto que NBA Inside Drive 2000 dispone de un amplio abanico de teclas con las que realizar múltiples acciones. Dependiendo de la situación (defensa o ataque), las posibilidades de acción son muchas. Desde robar el balón, a presionar al borde de la falta personal, pasando por la tecla de cambio de estrategia defensiva o de ataque. Con la combinación de diferentes teclas se conseguirá realizar acciones más complejas que con un poco de entrenamiento, llegarán a ser de uso común.

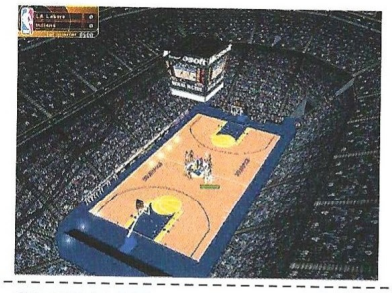
Debido a esta facilidad de manejo, es fácil sumergirse en toda la espectacularidad del baloncesto USA. NBA Inside Drive 2000 tiene todos los alicientes que hacen de este deporte uno, de los más espectaculares, si es que no es el de mayor atractivo (con permiso del deporte rey, por supuesto). Toda la amplitud textual del baloncesto americano se reúne en este programa, que al igual que el resto de competidores ofrece múltiples posibilidades de personalizar el juego. Sería vano repasar las ya conocidas opciones de editar plantillas, crear ligas, preparar jugadas específicas de ataque y defensa, etc. Resalta la posibilidad de entrenamiento, que sin ser nada nuevo, facilita el poder jugar con las plantillas titulares al completo pero sin árbitros, cosa de agradecer cuando de jugar sucio se trata.

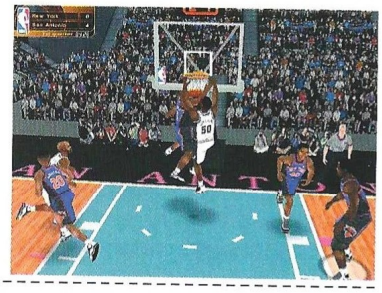
Infalibles y descontrol

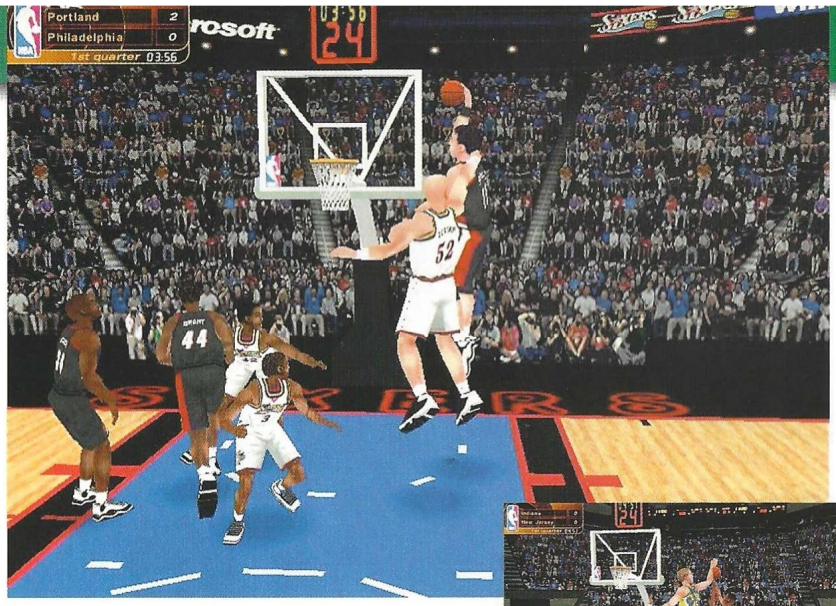
Aspectos negativos, como en todos sitios, también hay en NBA Inside Drive 2000. Uno de ellos es que los grandes jugadores parecen infalibles, sobre todo en los niveles de dificultad más bajos. Todos sabemos que Reggie Miller es un gran triplista, o que Kobe Bryant es rápido y le encanta machacar, pero se debería haber



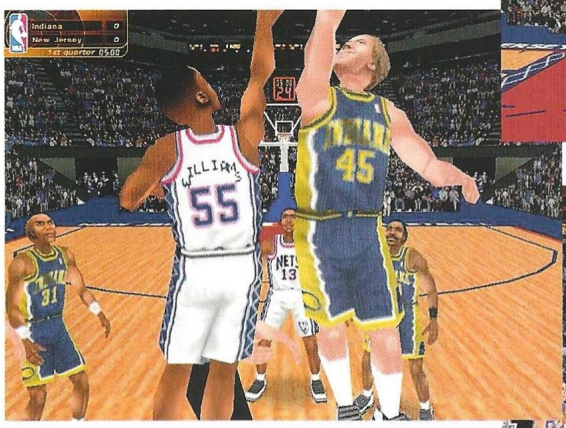
Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 366 Mb de disco duro libres, CD-ROM 4X, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, (recomendada tarjeta aceleradora compatible Direct 3D)
Nº de jugadores: De 1 a 10
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

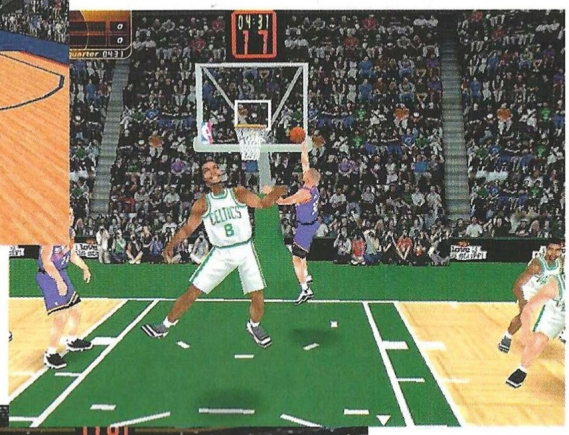






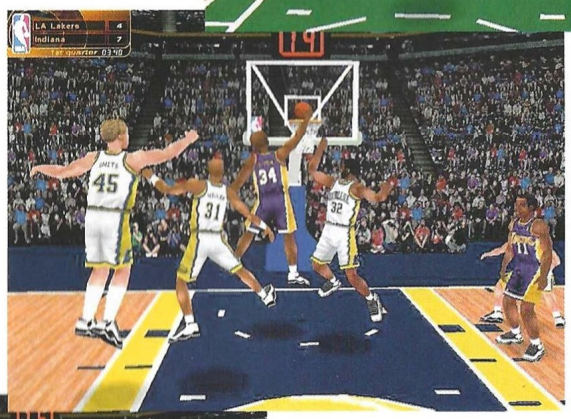
NBA Inside Drive 2000 dispone de un amplio abanico de teclas con las que realizar multiples acciones

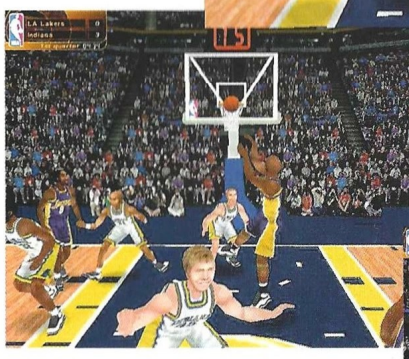


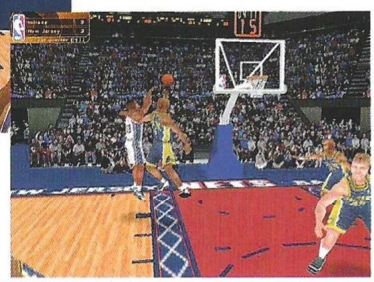


controlado un poco más el aspecto "humano", es decir, todos tienen un día malo, y meter 40 puntos por partido no es cosa muy normal. Para conocer ese aspecto tan normal en el homo sapiens, es preciso subir la dificultad, por lo que se corre el peligro de ser masacrado por un grupo de súper-jugadores que juegan como semi-dioses. Otro de los puntos a mejorar es el movimiento, ya que en ocasiones es casi imposible evitar, por ejemplo, que uno de nuestros jugadores se salga del campo. Estos no se mueven una sola vez al dirigirlos, sino que realizan varios movimientos, y muchas veces sin el "permiso" de quien le dirige.

Por lo demás, NBA Inside Drive 2000 es un buen juego de baloncesto que puede competir, sobre todo por su jugabilidad, con títulos ya consagrados en el sector. No importa que los jugadores reales quieran más dinero, que los dueños de los equipos no cedan o que Michael Jordan (snifff) se haya retirado. Cualquier amante del baloncesto más espectacular sobre la faz de la tierra puede meter en su casa a las mega-estrellas de la NBA y tratar de tú a tú a jugadores de la talla (y no sólo en sentido literal) de Shaquille O´Neal o Alan Iverson. NBA Inside Drive 2000 es una propicia excusa para pasar un rato de lo más entretenido.







Un punto negro es la imposibilidad de jugar a través de Internet o en red, y que sólo se pueda jugar en una máquina cuando los usuarios pueden ser hasta 10.

El truco es...

Buscar siempre al mejor tirador y mantenerlo con un nivel de cansancio razonable.
En defensa, no dejar ni un centímetro al oponente porque este no dudará en tirar (con sorprendente efectividad, por cierto). Las estadísticas, en contra de lo que pueda parecer, no están de más. Un ligero estudio de éstas puede ayudarnos en decidir, por ejemplo, ese jugador que se la tiene que jugar en el último segundo.

Calificación

NBA Inside Drive 2000

Pros: Puro baloncesto. Movimientos novedosos como palmeos, juegos de pies en la zona de los pivots, etc. Realismo (un jugador "paquete" no puede emular a Jordan constantemente).
Contras: Rigidez en los cuerpos de los jugadores, sobre todo en los rostros, que pese a estar personalizados, no dejan de tener siempre la misma cara, con una eterna y bobalicona sonrisa. Algunos jugadores parecen infalibles. Las defensas no dejan realizar todas las espectaculares acciones que nos gustaría llevar a cabo.

Golf asequible

America's Toughest 18

America's Toughest 18 ofrece un golf muy asequible, y no nos referimos sólo al hecho de que controlar el juego sea, desde un primer momento, algo bastante sencillo, sino que su precio hace que realmente merezca la pena adquirirlo.

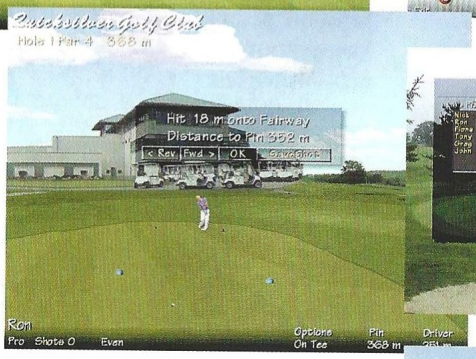
Si estás tan cansado como nosotros de tener dolor de bolsillo durante un mes cada vez que compras un juego, tenemos una buena noticia que darte tanto si eres un aficionado a los juegos de golf como si eres principiante en la materia: existe un título que no te obligará a vender un riñón para comprarlo. En resumen, podría decirse que America's Toughest 18 no es el mejor juego de golf de todos los tiempos, pero sin embargo posee la suficiente calidad como para que la inversión a realizar, 2.995 pesetas, merezca la pena.

Gráficos

Hoy en día, casi se puede afirmar que no existe juego alguno que muestre unos gráficos nefastos. Este America's Toughest 18 presenta en su apartado gráfico todos los elementos a los que ya estamos habituados, como un escenario en el que tanto los árboles como el recorrido poseen un aspecto absolutamente realista, al menos si no te acercas mucho a los primeros. En cuanto al golfista se refiere, su aspecto es bueno, aunque no es equiparable al que muestran otros juegos de esta categoría: su integración con el entorno del juego no es del todo satisfactoria, ya que es posible apreciar su borde.

Su movimiento es, sin ser especialmente espectacular, un tanto extraño. Parece que la compañía que ha desarrollado el juego ha usado menos cuadros de animación de los que debiera, y el resultado es un movimiento un tanto acelerado, aunque hay que decir en descargo del juego que apenas resulta apreciable. Sin embargo, existe una buena panoplia de movimientos para amenizar cada golpe.

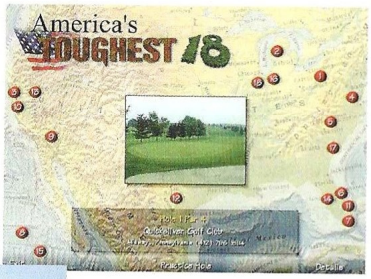
La resolución que muestra este título, 800 x 600 pixels, es más que suficiente como para jugar en muy buenas condiciones gráficas, y este hecho se ve además notablemente potenciado por la paleta de 65K colores que posee el juego.

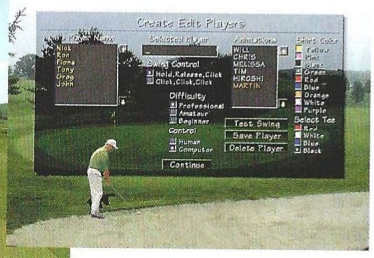


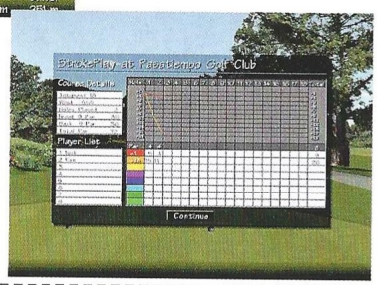
Hablando de otras cosas, existen detalles que nos han gustado mucho, como las distintas vistas de cámara que se superponen a la vista principal de juego. Además, existen vistas de repetición que te permitirán observar el golpe desde otras perspectivas. La vista principal, además, se puede variar sin problema alguno, dada la naturaleza 3D del juego.

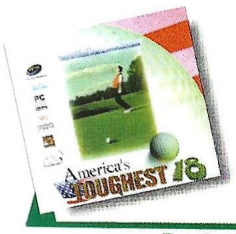
Hoyos

Este juego no posee una licencia oficial de ninguna competición ni incluye varios campos como muchos otros títulos, sino que tan sólo ofrece 18 hoyos, eso sí, los más difíciles (al menos a priori) de los campos de golf que existen en América. Ni que decir tiene que en este aspecto al menos, el juego no está a la altura de sus rivales, ya que estos, que por lo general suelen incluir varios campos completos, multiplican el número de hoyos y, a un mismo tiempo, la variedad de juego.

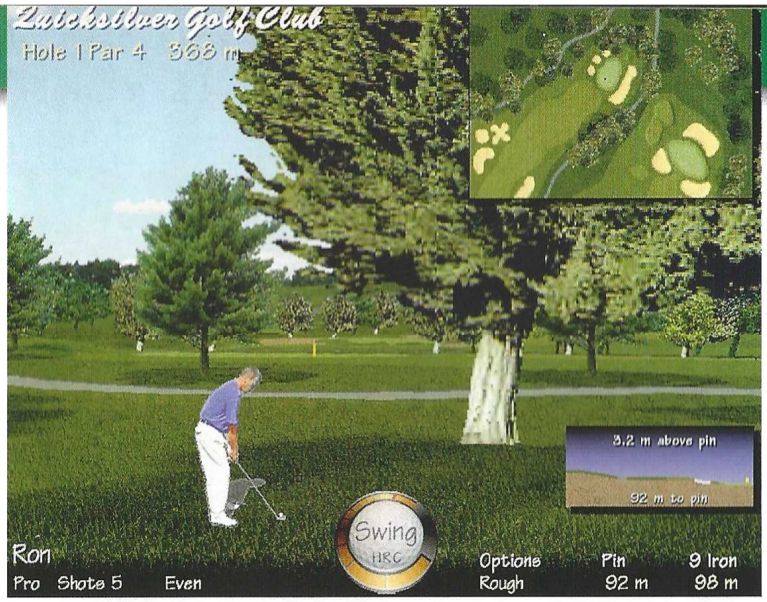








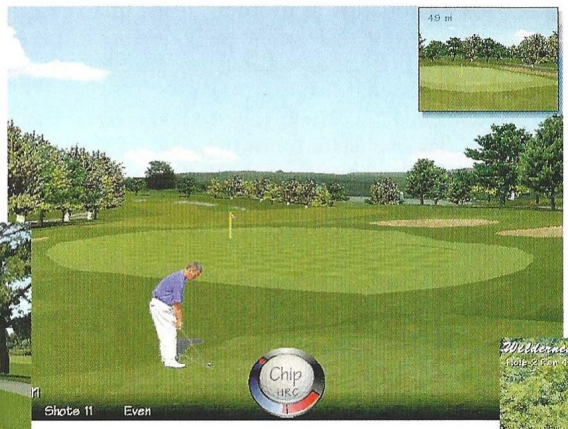
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 90, Windows 95, 16Mb de RAM, tarjeta gráfica compatible DirectDraw 5.0, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido compatible DirectX 5, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Brilliant Interactive
Distribuidor: Digital Dreams Multimedia

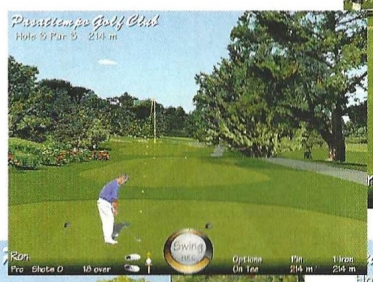


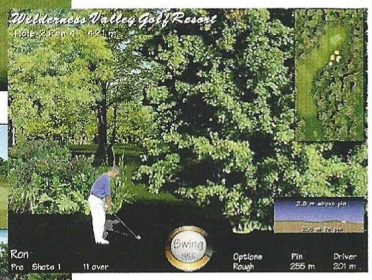
Existen vistas de repetición que te permitirán observar el golpe desde otras perspectivas

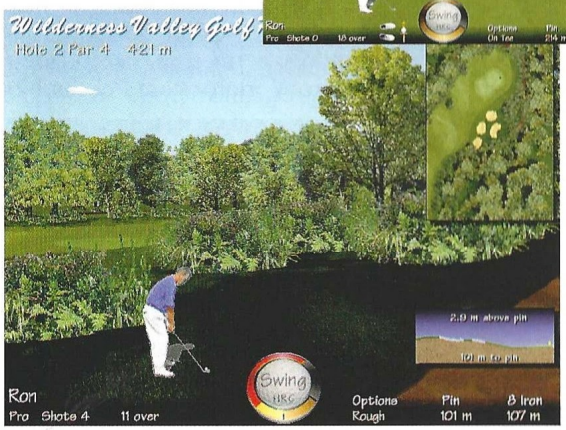
Existen seis golfistas con reacciones individuales, por lo que en este apartado, el juego ofrece la variedad necesaria como para que no acabes aburriéndote de tu alter ego a las primeras de cambio. Los dos distintos tipos de golpe, basados ambos en clic de ratón, son los habituales en este tipo de desarrollos. No existe ningún tipo de swing de los mal llamados "realistas"; no obstante, este es un detalle que, aunque nos ha llamado la atención, carece de importancia, ya que en realidad este peculiar e innovador sistema cuenta con casi tantos seguidores como detractores.

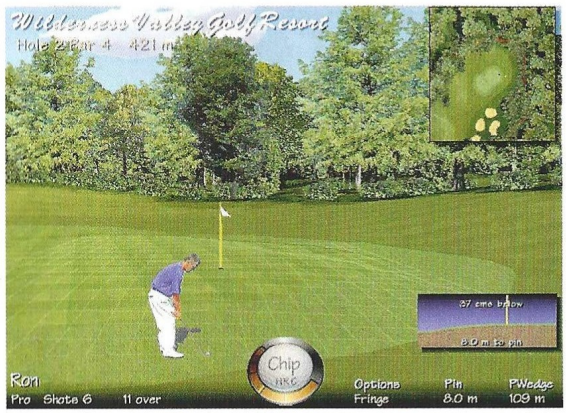
Los modos de juego disponibles son cinco, cada uno con sus propias reglas, por lo que encontrarás suficientes alicientes como para jugar una y otra vez contra tu máquina.











El truco es...

El modo de golpear la bola, el swing, posee una importancia trascendental en una partida. America's Toughest 18 te ofrece dos distintos métodos de controlar el golpe, por lo que te recomendamos que elijas el que más te guste y practiques con tesón antes de iniciar un campeonato.

Balance final

America's Toughest 18 no es un gran juego, y no posee demasiados hoyos y no ha sido traducido al español, pero a cambio te ofrece lo justo para que aficionados o neófitos puedan divertirse a cambio de pagar un precio que, estableciendo una comparación (tan odiosa como siempre) con el de otros juegos, nos parece casi ridículo.

Calificación

America's Toughest 18

Pros: El precio del juego nos ha llamado la atención: 2.995 pesetas. Ofrece muchos modos de competición.
Contras: America's Toughest 18 no ha sido traducido al castellano. La integración del golfista con el entorno de juego se podría haber mejorado.

La máquina de tus sueños

GP500

El campeonato del mundo de motociclismo arrastra adeptos allá por donde pasa. Gracias a Microprose vamos a poder meternos en la piel de algunos de los mejores corredores del mundo en ésta disciplina.

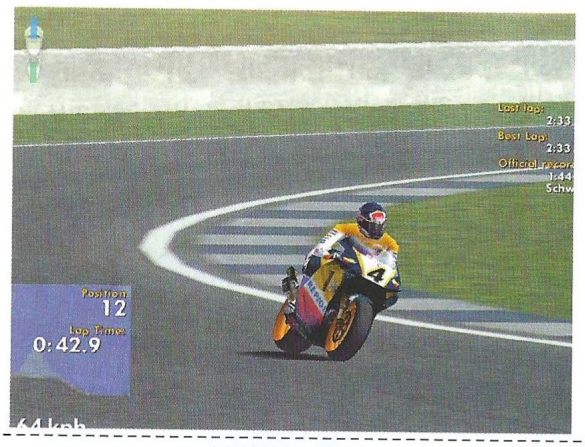
Los aficionados al motociclismo están de enhorabuena por varias razones, una de ellas no es otra que poder contar con un juego que tenga las licencias del mundial, incluidos los corredores reales, algo que por sí solo ya es un aliciente para hacerse con este título; otra razón es que nos encontramos frente al juego que mejor representa este deporte, tanto en realismo en la conducción como en el apartado gráfico. Por fin vamos a poder realizar infinidad de cabriolas con nuestra motocicleta de 500 c.c., y lo mejor de todo, sin hacernos ningún tipo de daño.

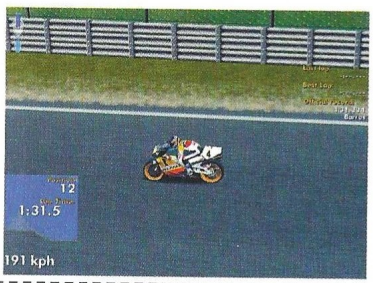
Son bastantes los juegos de motos que podemos encontrar en el mercado, pero hasta el momento ninguno había colmado nuestras expectativas, sólo Super-Bikes marcó un antes y un después en lo referente a juegos de motos, pero no fue lo que esperábamos realmente... un bonito apartado gráfico no hace un buen juego. GP500 tiene además una jugabilidad muy buena, y si bien requerirá de nosotros muchas horas de práctica hasta que lo lleguemos a controlar, disfrutaremos casi desde el primer momento. GP500 es un juego que opta por la simulación pura, algo beneficioso para los seguidores de este deporte y de este tipo de juegos, pero puede desesperar a los que busquen un juego que sea asequible desde un primer momento, aunque volvemos a repetirlo, una vez que nos pongamos a jugar, no pararemos hasta conseguir vencer una carrera tras otra.

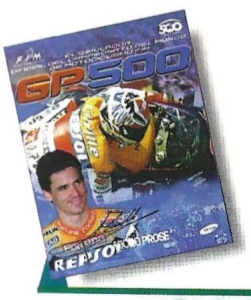
Como en la realidad

¿Quién no ha visto en alguna ocasión una carrera de motociclismo por televisión o en directo? Seguro que casi todo el mundo ha podido disfrutar de la tremenda cantidad de adrenalina que se derrocha en una carrera del campeonato mundial de 500 c.c. En este juego tendremos la ocasión de apreciarlo en toda su intensidad, incluso más, ya que seremos nosotros los que estemos a los mandos de una de estas máquinas, que no serán otras que las auténticas del mundial, intentando –cómo no– que Alex Crivillé sea el que gane el mundial.

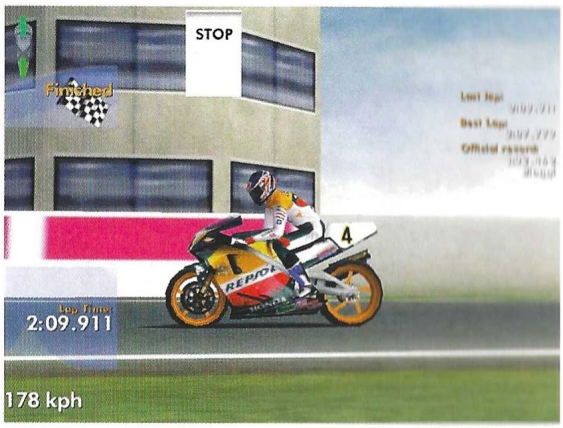
La gran baza de este juego es la licencia con la que cuenta: la propia FIM se ha encargado de ceder a todos los pilotos, equipos y circuitos. Los pilotos que podremos seleccionar son los mismos que vemos compitiendo constantemente, incluyendo a los españoles, como Carlos Checa, Sete Gibernau o Alex Crivillé; de hecho éste último es el que está presente en la portada del juego original. Los equipos también están al completo, con lo que podremos elegir jugar con Repsol Honda o cualquier otro. Aquí es donde llegamos a las verdaderas protagonistas del juego, las motos. Cada una de las que encontraremos está sacada directamente de la realidad y cuentan con la misma forma y publicidad. El diseño que tienen es verdaderamente espectacular, y lo podremos observar en todo su esplendor en el menú de selección; será como tener una enciclopedia con las máquinas más potentes que existen hoy por hoy. Otro aspecto que agradará a todo el mundo es que podremos ajustar la máquina que seleccionemos adaptándola a nuestras necesidades. Tanto el motor como el cambio



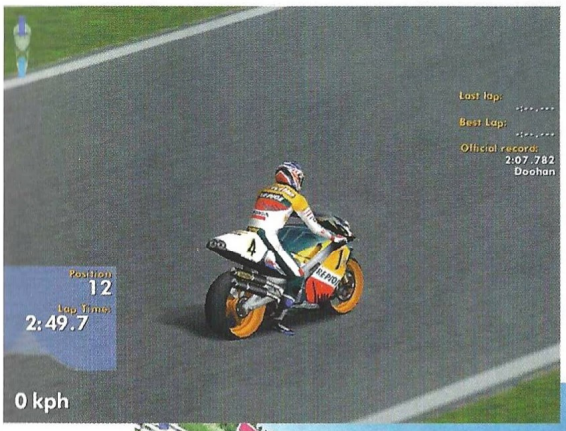




Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 250MB de disco duro libres, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, ratón, aceleradora 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



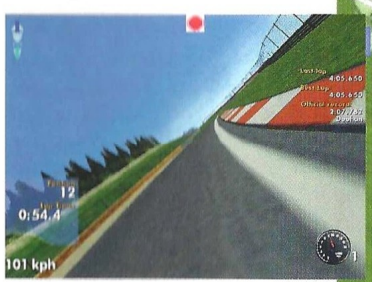
Cuando estemos en plena carrera podremos comprobar que es lo que sienten los pilotos en la realidad con una máquina de 130 Kg. y 200 c.v. bajo su cuerpo



podrán ser debidamente ajustados a nuestra voluntad, haciendo una moto "a nuestra imagen y semejanza". Cuando estemos en plena carrera podremos comprobar que es lo que sienten los pilotos en la realidad con una máquina de 130 Kg. y 200 c.v. bajo su cuerpo.

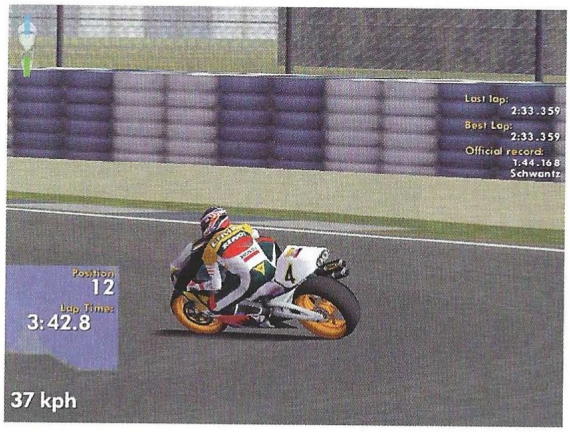
Los circuitos del juego ascienden hasta la nada despreciable cifra de 14, que son ni más ni menos que los presentes en la temporada de 1998. De todos ellos encontraremos tres circuitos españoles, los cuales son fieles en todos los aspectos, incluyendo la publicidad que hay en ellos. Los circuitos son el Jarama en Madrid, el de Jerez en Sevilla y el de Cataluña. Por supuesto, los otros circuitos en los que correremos son también reales, como el de Suzuka en Japón. Todos están plagados de detalles, y como no, de curvas increíblemente cerradas.

Mucha gente puede pensar cuando juegue con GP500 que es demasiado difícil, lo cual no es del todo incierto, pero hay que tener una cosa muy en cuenta; imagina que vamos por una recta a una velocidad de 300 Kph. y que al final hay una curva; aunque ésta no sea demasiado pronunciada, si la intentamos pasar a una velocidad más alta de lo que sería normal caeremos al suelo irremisiblemente. Pues esto es lo que sucede en GP500, las trazadas tendrán que ser las correctas y la velocidad no muy alta –cuando podamos pasar una curva a mayor velocidad lo sabremos–.



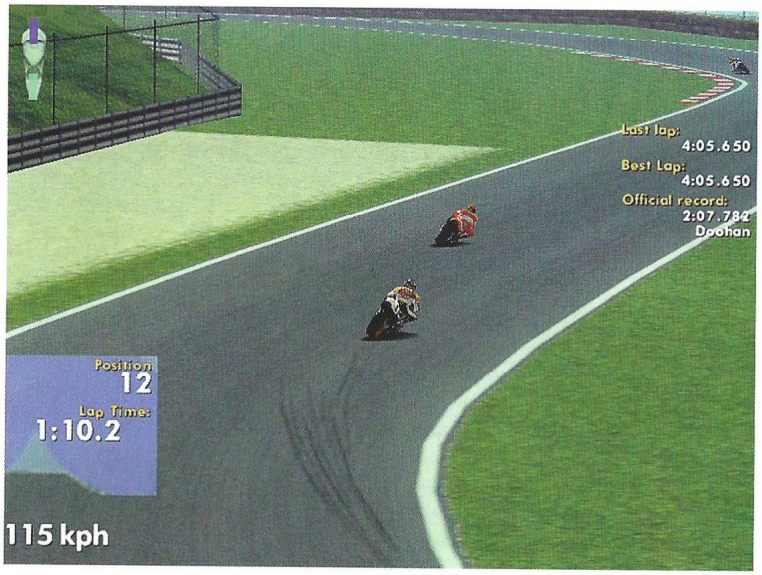
El sistema que se ha incluido en el juego para hacernos saber si realmente vamos muy rápido o corremos el riesgo de caer al sue-

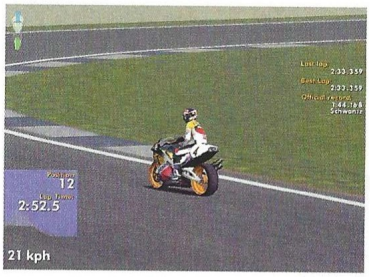
Los circuitos del juego ascienden hasta la nada despreciable cifra de 14, entre los cuales hay 3 situados en España

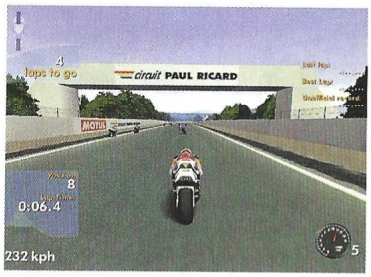


Las máquinas más potentes

En la pantalla que acompaña al texto, podéis observar el cuidado que se ha tenido a la hora de crear las motos del juego. Podremos jugar con el equipo y corredor que más nos guste, y como no, retocaremos las motos a nuestro antojo, motor, neumáticos, etc.







El truco es...

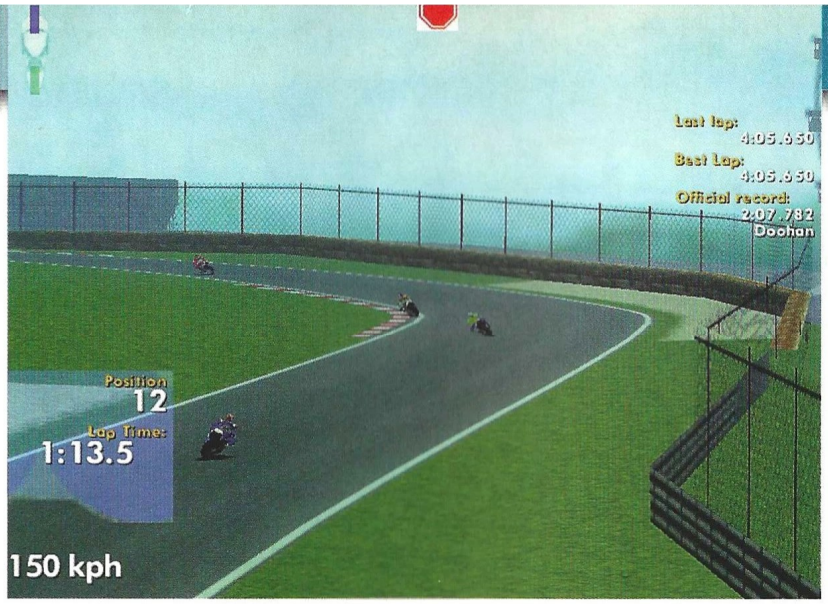
Vigila constantemente las indicaciones superiores para no acabar fuera de la pista en cada curva. Utiliza el freno trasero sólo en los momentos que realmente lo necesites.

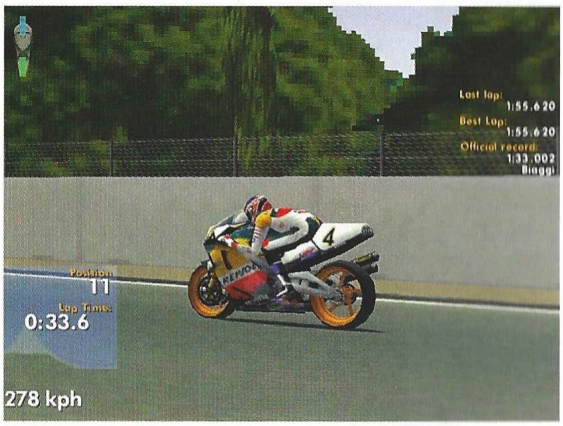
lo es bastante bueno, y una vez nos acostumbremos a él seremos verdaderamente buenos. Se trata de un pequeño semáforo o señal de Stop que, a medida que nos acercamos a una curva, aparece en la parte superior de la pantalla, ya sea en prácticas, clasificación o carrera. Si nos acercamos a una velocidad demasiado alta, hará acto de presencia, de modo que tendremos que comenzar a frenar. A decir verdad tendremos que frenar algo antes, pero "la línea de no retorno" será cuando aparezca este signo. Mientras más posibilidades tengamos de pasar la curva menos visible será, siendo la mejor opción hacer que desaparezca completamente.

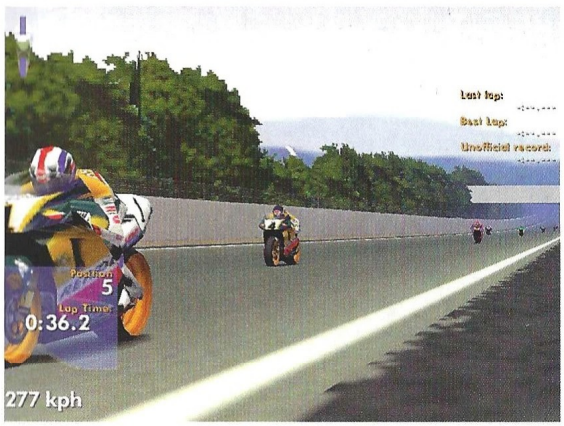
Pero no es el único aviso que recibiremos, también hay una señal que nos indicará en todo momento las posibilidades que tenemos de que la moto patine y nos vayamos al suelo con todo el equipo. Si en una curva tocamos lo más mínimo con una rueda fuera del asfalto, una señal aparecerá justo al lado de la otra para indicarnos que rectifiquemos a toda velocidad. Si llegamos a dominar estas señales de aviso después de jugar unas cuantas veces, todo se tornará más sencillo, de lo contrario será más que difícil ganar una carrera.

El realismo como bandera

Además de contar con las licencias oficiales de la FIM y con una conducción real sin precedentes, el apartado gráfico se ha cuidado hasta límites insospechados en todos los aspectos, desde las motocicletas hasta los entornos de todos los circuitos. Para jugar podremos optar por cinco perspecti-





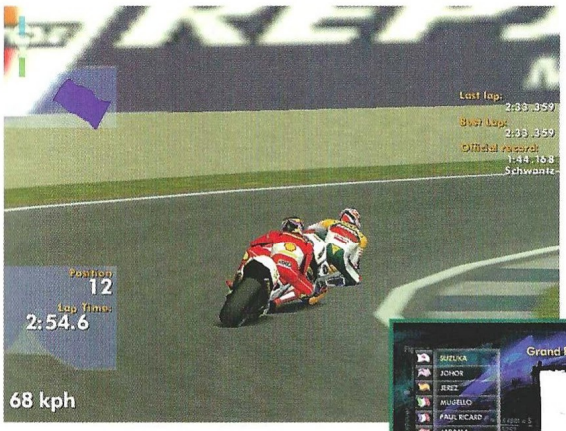


Para jugar podremos optar por cinco vistas distintas: dos externas, dos internas, y otra como si de una retransmisión se tratase

vas distintas: dos externas, dos internas y otra como si de una retransmisión real se tratase. Esta última es la más rica gráficamente, pero es prácticamente injugable

porque no veremos hacia que lado es la siguiente curva ni podremos frenar a tiempo. Los cambios de cámara serán una constante, con lo que a veces ni siquiera podremos ver al piloto y acabaremos tirados en el asfalto. Las dos exteriores tienen una buena jugabilidad, siendo una algo más alejada e inclinada que la otra. Para aquellos que disfruten con el máximo realismo, las dos interiores imprimen una sensación de velocidad realmente vertiginosa, pudiendo conducir en una de ellas viendo la cúpula de la moto y en la otra nada, sólo la carretera.

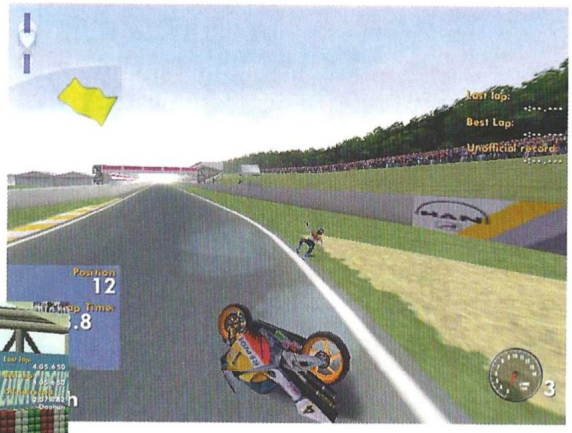
Otro de los aspectos que impresiona –o asusta, según se mire– es el modo de control de la moto. Si en todos los juegos habidos y por haber nos limitábamos a acelerar, frenar, girar y cambiar las marchas para los más arries-



Circuitos antológicos

Los circuitos que encontraremos en GP500 son los mismos que forman parte del Campeonato del Mundo de Motociclismo de 1998. En total son 14, y la calidad con la que cuentan queda fuera de toda duda, como podéis ver en las pantalla adjunta.

GP500 soporta partidas multijugador para hasta 16 pilotos, tanto en red como a través de Internet



mos, la moto empezará a ladearse hasta que caiga al suelo completamente: este freno sólo se utiliza para casos extremos y para apurar la frenada.

Los modos de juego también son una gran baza en GP500. Podremos jugar en modo de carrera rápida, en el que seremos "catapultados" directamente a un circuito elegido al azar. El modo de carrera única será en el que podremos jugar al circuito que más nos guste, para así practicar una y otra vez con esa curva que se nos resiste, y finalmente tenemos el modo campeonato, el verdadero "alma mater" del juego. Aquí tendremos que competir en todos los circuitos para intentar llegar a ser los campeones del mundo. Hay que decir también que para aquellos que disfruten jugando en Internet, GP500 soporta partidas multijugador para hasta 16 pilotos, aunque también podremos jugar en red. En fin, que nos hallamos ante la simulación más perfecta que se puede encontrar.

gados, en GP500 tendremos que hacer todo eso y además usar el freno de atrás, de ahí el increíble realismo del juego. Al igual que si condujésemos una moto de verdad, el freno delantero será el que se utilice normalmente... hasta aquí todo bien. En algún momento de la carrera llegaremos a una curva, observando con estupor como, a pesar de haber frenado con suficiente antelación, nos vamos directos fuera de la pista. Aquí es donde hará su trabajo el freno trasero, cuando no nos dé tiempo, habrá que utilizarlo para enfilar la moto en la dirección correcta, pero cuidado, si lo forza-

Calificación

GP500

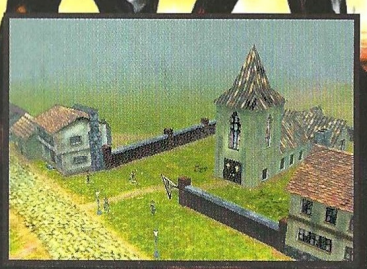
Pros: Todo en GP500 es asombroso, desde el apartado gráfico al modo en el que se ha plasmado el estilo de conducción, que resulta soberbio. Cuenta con las licencias oficiales.

Contras: Aquellos que quieran correr y ganar nada más comenzar pueden desesperarse con la dificultad que atesora.

Shadow Company

Left for dead

Finalmente
un juego de acción táctica
en tiempo real
totalmente en 3D



Controla hasta 12 mercenarios a la vez, cada uno con sus propias habilidades específicas.
9 vastas zonas de campaña y docenas de misiones realistas.

¡¡ Lucha por la supervivencia y la venganza de tu equipo !!

©1999 Sinister Games. Todos los derechos reservados.

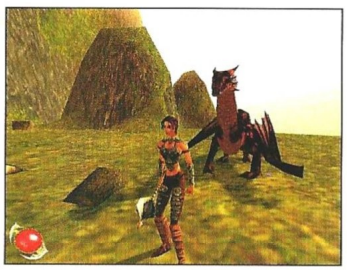
UBI SOFT ENTERTAINMENT
Crta. de Rubí, 72-74 3a planta. Edificio Horizon
08190 Sant Cugat
Barcelona
http://www.ubisoft.es

CD-ROM PC

SINISTER GAMES

Ubi Soft

Trucos para todos los públicos



Aquí estamos un mes más para echaros "un cable" con los juegos que se os puedan resistir. Como de costumbre los trucos de este mes corresponden a dos de los juegos más novedosos del mercado.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Lo prometido es deuda, y como ya os decimos en la review de este mismo juego, aquí tenéis unos cuantos trucos para que no os quedéis atascados, ya que en este juego es algo fácil. Un poco de la ayuda de los dioses no viene mal a nadie, y Rinn no dudará en pedirla.

Antes de nada, desde las opciones de juego, redefine la tecla que se llama Network Chat. Una vez cambiada comienza a jugar. Ahora pulsa la tecla que definiste en las opciones y te aparecerá la consola. Ahí deberás introducir los siguientes trucos:

"iamgod": Serás invencible ante cualquier peligro

"smeghead": Rellenarás al máximo la energía cuando está baja.

OUTCAST

Esta magnífica aventura también es muy difícil, para ello os acercamos este "gran" puñado de trucos. Sigue cuidadosamente las instrucciones.

1. Abre la carpeta Outcast
2. Encuentra el archivo outcast.ini
3. Cópialo a tu escritorio
4. Haz un clic con el botón derecho en la copia de tu escritorio y cámbiale el nombre por outcast.bak
5. Ahora este es tu backup

Pero atención, si quieres recuperar el archivo anterior, sigue estos pasos:

1. Haz clic derecho en el archivo outcast.bak de tu escritorio
2. Vuelve a cambiar el nombre por outcast.ini
3. Vuelve a hacer clic derecho y selecciona copiar
4. Ahora ve al directorio Outcast y elige pegar con el botón derecho.
5. Una vez hecho esto se te preguntará si quieres reemplazar el archivo outcast.ini existente por el que pegas, elige si.
6. Ahora vuelves a tener la configuración original

Y por fin, los trucos, que puedes usar en el archivo outcast.ini usando para ello cualquier editor:

Todas tus compras cuestan 10
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10 .000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dar t_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.00000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_healt h=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf= 10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_u p=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser =10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up= 10.000000

Siempre encontrarás 999 en dinero y salud
[Bonuses]
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999. 000000

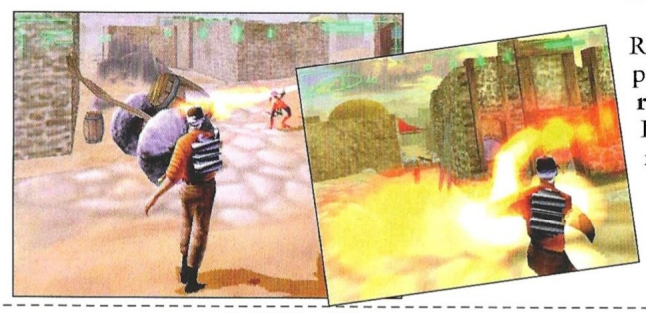
La primera arma y su munición son más rápidas
[SimpleGun]
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=300.000000
Speed_of_bullet_max=400.00000
Reloadt ime_of_bullet=20000
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_ bullet=0.000000

La primera arma hace más daño
[SimpleGun]
Damage=399.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_ Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000 000

Cada cargador contendrá 999 balas
[SimpleGun]
AmmoBox=999.000000

Invencibilidad (Modo Dios)
[Human]
HeroDamageScale=0.000000000

Recursos muy bajos para encontrar munición
rec_simple=1*GREEN_HERIDIUM+1*METALetc...
rec_cooker=4*RED_HERIDIUM+4*GREEN_HERIDIUM



CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Castrol Honda Superbike 2000

Interactive Entertainment

MiDAS

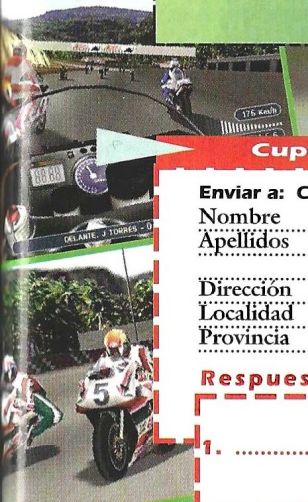
dinamic MULTIMEDIA

Espectaculares como pocas, las carreras de Superbikes, son una de las competiciones más apasionantes del mundo del motociclismo; no en vano en ellas toman parte las motos de mayor cilindrada que se utilizan para competir.

Hace algún tiempo tuvimos oportunidad de disfrutar con la primera parte de este juego, que ya nos ofrecía una espectacular simulación del mundo de las Superbikes. Afortunadamente sus creadores no han desaprovechado el tiempo transcurrido desde el lanzamiento de aquel juego, sino que lo han invertido en desarrollar un nuevo juego mucho más espectacular a todos los niveles, y del que, tras haberlo probado, os podemos decir ya que resulta una experiencia verdaderamente alucinante, de la que evidentemente disfrutarán todavía más los muchos "moteros" que hay en nuestro pais.

Si quieres participar en este concurso y ganar uno de los diez lotes de premios compuestos por un juego Castrol Honda Superbike 2000, un polo y una gorra, sólo tienes que contestar esta pregunta:

¿PODRÍAS DECIRNOS CUANTOS CIRCUITOS INCLUYE CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000?



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Castrol Honda Superbike 2000")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Noviembre de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Noviembre de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Noviembre de 1999, publicándose el resultado en el número 49, correspondiente a Diciembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS APACHE HAVOC DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 45 DE CGW SON:

DAVID FERNANDEZ LOIS ..... VIGO (PONTEVEDRA)
PALOMA VIZCAINO VERGARA ..... ARANJUEZ (MADRID)
MIGUEL ANGEL GALINDO PORCEL ..... ALMERIA
CARLOS TOMAS MORENO ..... BARCELONA
JUAN JOSE CHAMORRO NAVARRETE ..... IVORRA (LERIDA)
PABLO MANUEL ZAFRA DOMINGUEZ ..... HUELVA
HECTOR PASTOR ANDRES ..... GRANADA
JOSE MANUEL LARA GONZALEZ ..... CORDOBA
MARIO FABUEL ORTEGA ..... TORRE-PACHECO (MURCIA)
DAVID MARTIN OLIVERA ..... MADRID

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS DISCWORLD NOIR CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 45 DE CGW SON:

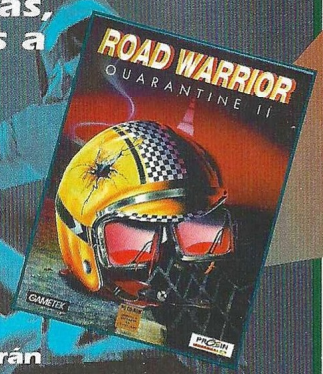
ANTONIO RAMIREZ GARROTE ..... ARQUILLOS (JAEN)
M. MAGNOLIA MUÑOZ MATEOS ..... NAVALMORAL DE LA MATA (CACERES)
JONATHAN CABADA JUEZ ..... CUNIT (TARRAGONA)
ALEJANDRO PEREZ POBLET ..... VALENCIA
AITOR PEREZ PORTO ..... HOSPITALET (BARCELONA)
ITZIAR VALLEJO LEKANDA ..... SANTURTZI (BIZKAIA)
ARKAITZ ANTOLIN AMOR ..... VITORIA (ALAVA)
JAIME BUSUTIL DIAZ ..... BARCELONA
ALVARO GARCIA CUESTA ..... REINOSA (CANTABRIA)
IRENE MARTIN CRESPO ..... VIGO (PONTEVEDRA)
OSCAR SAEZ GUERRERO ..... GETAFE (MADRID)
Mª JESUS ALONSO MELCON ..... LEON
PEDRO PABLO ROMERO CARPINTERO ..... MADRID
MIGUEL SAEZ PLAZA ..... ANDUJAR (JAEN)
BORJA ELORZA ALVAREZ ..... VALENCIA

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

9 JUEGOS "ROAD WARRIOR: QUARANTINE II"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

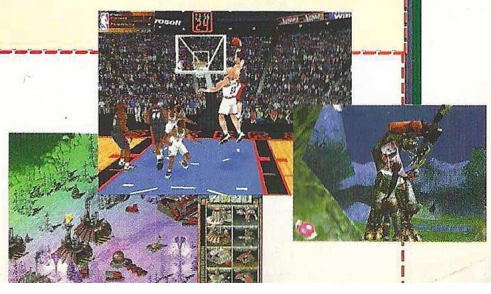
Nombre

Apellidos Edad

Dirección

Localidad C.P.

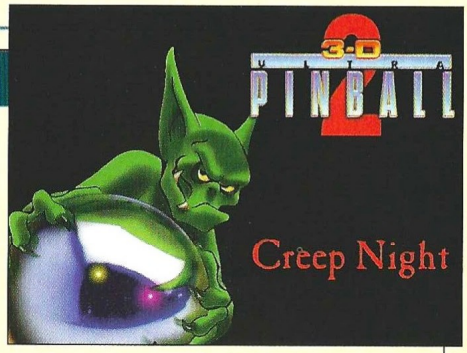
Provincia Teléfono ( )



CD 47

El juego

3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT



Este mes Computer Gaming World te regala 3D Ultra Pinball Creep Night, un increíble juego repleto de acción. Las "máquinas del millón" siempre han arrastrado adeptos allá por donde han pasado, y para no ser menos, las adaptaciones para los ordenadores son igual de divertidas y siempre han estado presentes entre nosotros. El juego que te ofrecemos derrocha jugabilidad a raudales, y podrás poner a prueba tus reflejos en un buen número de mesas llenas de trampas de bonus. Podréis jugar hasta cuatro jugadores, de modo que la diversión está más que asegurada.

REQUISITOS MÍNIMOS: 486 a 33 Mhz, 8 Mb de RAM, CD-ROM 2X, SVGA 256 colores, 2 Mb de disco duro, tarjeta de sonido, Windows 3.1 ó Windows 95/98.

INSTALACION Y EJECUCION: La instalación desde Windows 95/98 se realiza mediante autoarranque, o si se prefiere entrando en la unidad de CD-ROM y ejecutando el icono "autorun.exe".

CONTROLES: El juego se puede controlar mediante teclado o joystick. Si jugamos con teclado, el propio juego nos dará opción para definir las teclas. Entre las opciones básicas podremos mover los "flipers" o mover la máquina como último recurso antes de que se introduzca en el agujero.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO:

3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT funciona desde Windows 3.1 ó Windows 95/98.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 3.1 ó Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

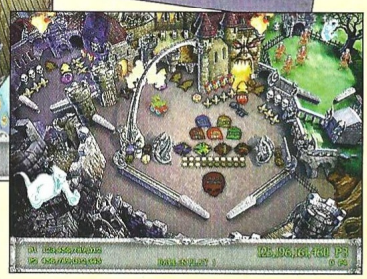
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX6ESP.EXE

Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

DIRECTX 6.1

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX61CORE.EXE

Esta actualización la necesitarás para algunos juegos más actuales. También conviene instalarla para los que soportan las versiones inferiores, así no tendrás que instalarlo cuando un juego lo necesite.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación

GP 500

Pentium-200, 32MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Demos/GP500
INSTALACIÓN: Setup.exe.
CONTROLES: Desde el menú principal, selecciona Options para ver, entre otras opciones, todos los controles. Puedes controlar con teclado o joystick.

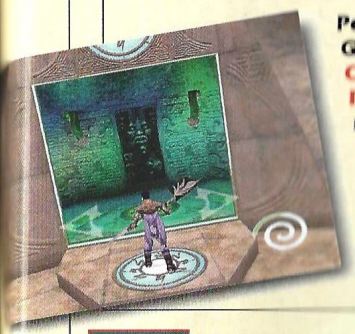
BATTLE ZONE II

Pentium-200, 32MB de RAM, Aceleradora 3D, ratón
CARPETA: Demos/BattelZone II
INSTALACIÓN: BZII-Demo.exe
CONTROLES: El juego se controla con el ratón y con algunas teclas que podrás ver en las opciones.

PRINCE OF PERSIA 3D

Pentium-233, 64 MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Demos/Prince3D
INSTALACIÓN: PRINCEOFPERSIA3DDEMO.EXE
CONTROLES: Accede a las opciones del menú principal para ver los controles.

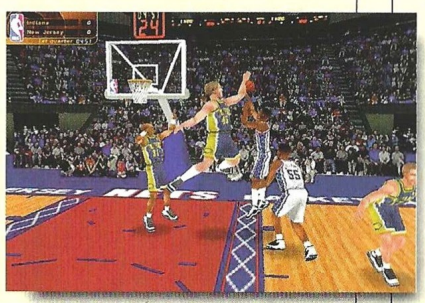
SOUL REAVER



Pentium-200, 32Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/SoulReaver
INSTALACIÓN: SoulReaverDemo.exe
CONTROLES: Podrás configurar las teclas desde el menú principal.

NBA INSIDE DRIVE 2000

Pentium-133, 16Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/NBA2000
INSTALACIÓN: NBA2000.exe
CONTROLES: Puedes seleccionar el control antes o durante el partido.



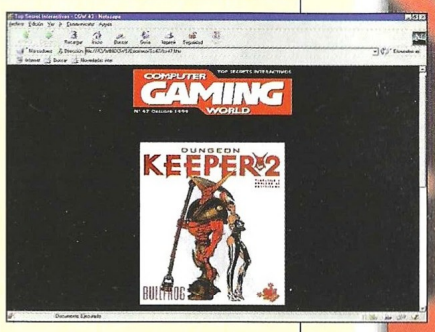
TOP SECRETS Interactivos

GUÍA COMPLETA PARA DUNGEON KEEPER 2

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI47 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-47. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver el Top Secret Interactivo, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Silver	Infogrames
2	Grim Fandango	Electronic Arts
3	Blade Runner	Dinamic
4	Sanitarium	Erbe
5	The Curse of Monkey Island	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Anno 1602	Infogrames
4	Starcraft	Havas
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Resident Evil 2	Virgin
2	Tomb Raider III	Proein
3	Quake II	Proein
4	Unreal	Friendware
5	Half-Life	Havas

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	PC Fútbol 6.0	Dinamic
4	NBA Live 99	Electronic Arts
5	FIFA 98	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	TOCA 2	Proein
2	Apache-Havoc	Dinamic
3	Comanche 3	Electronic Arts
4	Monaco Grand Prix	Ubi Soft
5	IF-22	Friendware

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
2	Tomb Raider III	Proein	ACC.
3	Commandos	Proein	EST.
4	Quake II	Proein	ACC.
5	Age of Empires	Microsoft	EST.
6	Anno 1602	Infogrames	EST.
7	Unreal	Friendware	ACC.
8	Silver	Infogrames	AV/R.
9	Starcraft	Havas	EST.
10	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
11	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
12	Half-Life	Havas	ACC.
13	Civilization II	Proein	EST.
14	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
15	Sanitarium	Erbe	AV/R.
16	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
17	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
18	Tomb Raider II	Proein	ACC.
19	Warcraft II	Havas	EST.
20	Diablo	Havas	AV/R.
21	Doom II	Friendware	ACC.
22	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
23	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
24	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
25	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
26	Ring	Friendware	AV/R.
27	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
28	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
29	Atlantis	Friendware	AV/R.
30	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
31	Civilization: CTP	Proein	EST.
32	The Chosen: Blood II	Virgin	ACC.
33	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
34	Outcast	Infogrames	AV/R.
35	C&C:Red Alert	Electronic Arts	EST.
36	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
37	Commandos: MADD	Proein	EST.
38	TOCA 2	Proein	SIM.
39	Discworld Noir	Virgin	AV/R.
40	MDK	Virgin	ACC.
41	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
42	Turok	Acclaim	ACC.
43	SWE1: La Amenaza Fantasma	Electronic Arts	ACC.
44	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
45	Kingpin	Proein	ACC.
46	Expendable	Friendware	ACC.
47	Requiem: Avenging Angel	Proein	ACC.
48	Crónicas de la Luna Negra	Friendware	EST.
49	Oddworld: Abe´s Oddysee	GT Interactive	ACC.
50	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

FORGOTTEN REALMS

-Campaign Setting-

Baldur's Gate™

SOFTWARE EN CASTELLANO

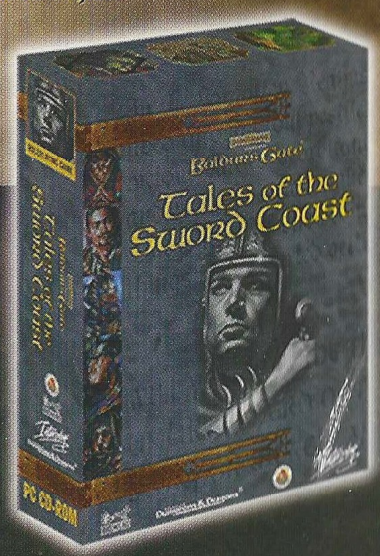
Un RPG para morirse

Enorme
Épico, Extraordinario
PC Gaming World

El mejor RPG de
AD&D nunca visto
Home PC 95%

Baldur's Gate es un RPG en tiempo real de nueva generación con gráficos isométricos ambientado en el mundo más famoso de Advanced Dungeons&Dragons: The Forgotten Realms.

- Explora un giganteso mundo repleto de enigmas realizado en SVGA de 16 bits.
- Crea tu propio personaje de las 6 razas AD&D con 26 clases y subclases diferentes.
- Lleva al límite tu destreza como líder jugando partidas de hasta 6 personajes.
- Invoca más de 100 hechizos.



BALDUR'S GATE:
TALES OF THE SWORD COAST
¡¡AHORA JUNTOS!!

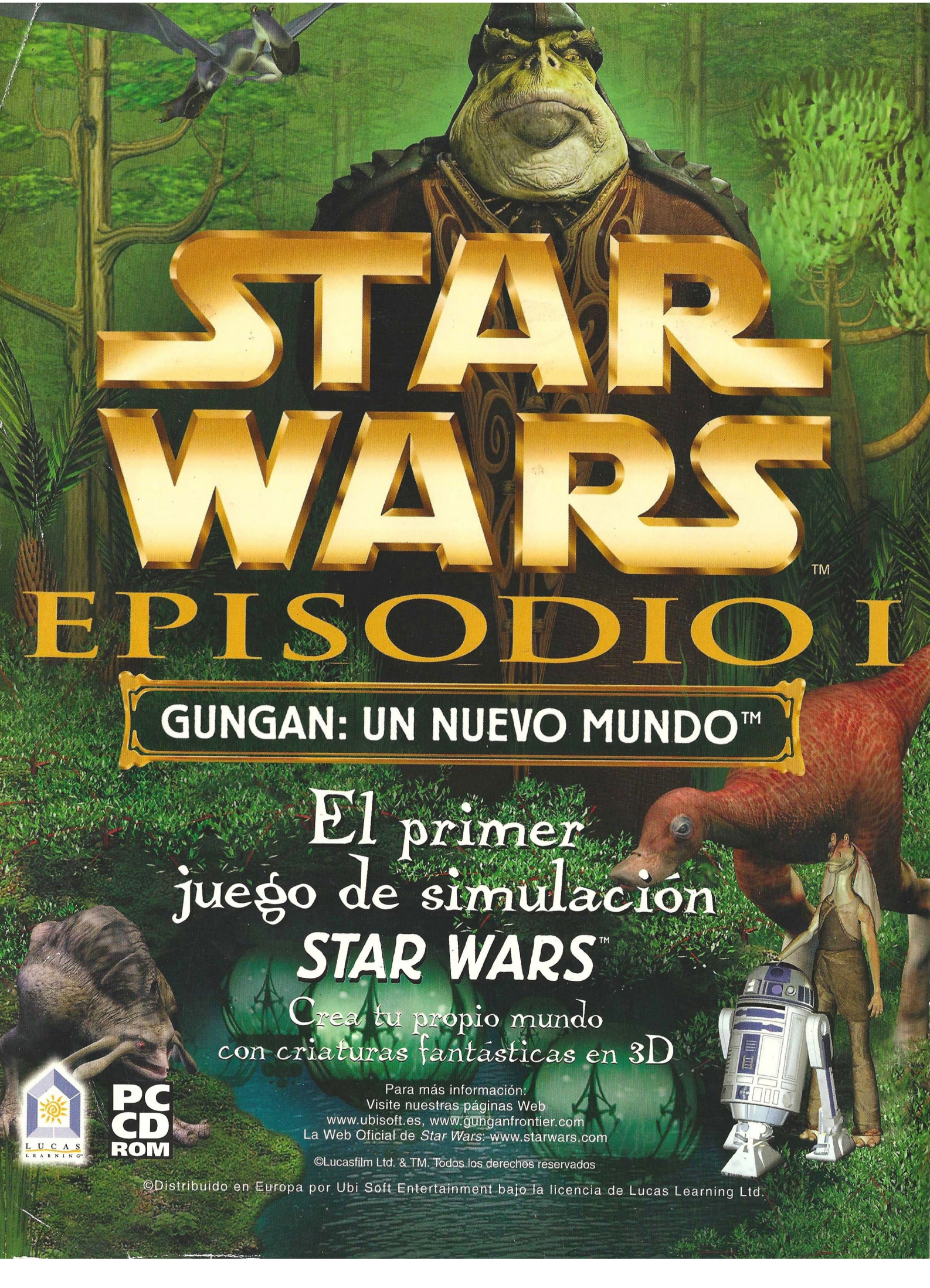
Baldur's Gate (c) 1998 BioWare Corp. Todos los derechos reservados Baldur's Gate Tales of the Sword Coast (c) 1999 BioWare Corp. Todos los derechos reservados. BioWare Infinity Engine (c) 1998 BioWare Corp. Todos los derechos reservados. GameSpyLife (c) 1999 GameSpy Industries, Inc. Heat.Net (c) 1998 SegaSoft Networks, Inc. Baldur's Gate, Baldur's Gate Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, Logo de Forgotten Realms,, Advanced Dungeons & Dragons, logo de AD &D, TSR y logo TSR son marcas de TSR, Inc., una subsidiaria de Wizards of the Coast, Inc. que son utilizadas bajo licencia por Interplay. Interplay es una marca registrada de Interplay Productions. Todos los derechos reservados. El resto de marcas registradas son

www.interplay.com

BIOWARE Dungeons&Dragons® Interplay

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERactive


STAR WARS™
EPISODIO I
GUNGAN: UN NUEVO MUNDO™
El primer juego de simulación STAR WARS™
Crea tu propio mundo con criaturas fantásticas en 3D
Para más información:
Visite nuestras páginas Web
www.ubisoft.es, www.gunganfrontier.com
La Web Oficial de Star Wars: www.starwars.com
LUCAS LEARNING
PC CD ROM
©Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados
©Distribuido en Europa por Ubi Soft Entertainment bajo la licencia de Lucas Learning Ltd.